昭和59年7月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第7号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

1984 7



特別定価 ¥350

50機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

移植マスター大作戦24 ゲームの作りかた教えます!

- APPLEII SUBMARINE
- BMJr./LII2 エイリアン・ハウス/CHOP RESCUE
- BMLIII/MK5 PUSH KANI/うにとり
- コモドール64 PIN PATCHIN
- FM-7/8 BALOON BOMB/BOMBER MAN
- FP-1000/1100 IMAITIKUN
- RX-78 ジライ・トッパ・ゲーム/SSTVゲーム
- JR-100 ICE BERGS/ROBOT FARM
- JR-200 MEMORY DEBUGS/TABLE TENNIS
- MSX しりずもう/BOOMERANG BOY
- M-5 BREAKER/ピカピカの一年生
- MAXMACHINE 移植版メリーポピンズ
- MULTI8 むしたいじ
- MZ-K/1200/700 THE BARBERII/かばやきゲーム/エルドラド
- MZ-80B/2000/2200 小鳥大戦争/VICIOUS BASE/クレイジー・カラス
- MZ-2200 マンガ家A子さん/SECRET
- MZ-5500 ランディング・シミュレーション/EXELIO
- PASOPIA(T)/5 BEAUTIFUL NAME
- PASOPIA7 TIC TAC
- PC-6001/mkII/6601 ダイヤモンド・リバー/TRAIN GAME
- PC-6001mkII/6601 Urano Fadas/コツベー
- PC-8001/mkII テニス/TELEPOT
- PC-8001mkII 死神退治ゲーム/GIRL & FLOWER
- PC-8801/mkII THE SHIP/MIDAS
- PC-9801/E/F MEVIOUSパートII
- ぴゅう太 移植版ハンバーガーショップ
- SC-3000 葡萄食い/SUPER JUMPER
- SMC-777 RUNAWAY/快傑ネズミ小憎
- VIC-1001 PANP君
- X1 重力マット/北極物語(がんばれペンちゃん)
- ZX-81 MISSILE
- HC-20 ヒンデンブルクII/アミダマン
- JR-800 BALOON RESCUE
- PC-8201 オセロ・ゲーム
- FX-702P ライオン・キャッチ
- PASOPIAmini 火消し編ちゃんパートII
- PB-100 TECHNO HOLE/バスケットボール
- PC-1245 シェリフ
- PC-1500 MAGICAL BOY
- PC-2001 3Dカーレース





創刊25号 THE BEST PROGRAMMER 号キャンペーン



別冊付録
マイコンスーパーソフトマガジン 特集!! XEVIOUS for X1



本気に

パソコンは本気で取り組むと、おもしろさがどんどん深まり、広がります。遊びにも、学習にも、仕事にも、本気で使いこんで行きたい……という方のために、シャープが長年の技術と新しい発想で実現したトライアングル設計のMZ-1500。発展力の違いが、あなたの上達に応え、創造力に火をつけるでしょう。まさにパソコンの新基準をめざすニューマシンです。

新しい発展力を持ったトライアングル設計

1 パソコンの「走り」を変えたQD(クイックディスク)搭載

フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた新しい記憶装置。BASICやアプリケーションのローディングタイムが約8秒、しかも1枚450円という経済性が魅力です。

2 上達に合わせて進化するクリーンコンピュータ

いつでも頭脳部をクリーン(白紙)の状態にもどし、新しい言語やソフトウェアが目的に合わせて自在に扱えるシャープ独創のシステム、将来まで考えた設計です。

3 能力を拡げるRAMファイル※内蔵可能

クイックディスクからRAMファイルにデータを入れれば、リアルタイムアクセスも可能。高度なゲームや複雑な仕事など将来を考えて発想された新しいデバイスです。

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産業営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)


SHARP
QD
QUICK DISK
BUSY
mz-1500
Personal Computer
POWER
BREAK
CR
SHIFT
新開発クイックディスク
QD
SHARP
Quick Disk
させる。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

な、なんと贅沢な。

「すぐに誰でも使えるんだって!?」
「ディスクソフトが5枚もついているからね」



フロッピィ内蔵でホームワープロにもなる。

NECが、ふんだんに最新技術を注ぎこんで
うれしいマシンをつくりました。
普及機としては贅沢すぎる機能を満載した
ハイ・コストパフォーマンスなパソコン、PC-6601。
NECから、惜しげもなく新登場。

●Main CPU/μPD780C-1(4MHz)、Sub CPU/μPD8049(8MHz)●メモリ/ROM96Kバイト、RAM64Kバイト、FD用RAM1Kバイト●スクリーン構成/40文字×20行●CRT/RGB、ビデオ、RF三方式●プリンタインタフェース(セントロニクス社仕様準拠)●カセットインタフェース(600、1200ボー)●キーボード/JIS標準配列準拠●寸法/365×113×380(mm)●重量/4.5kg

NECパーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ
PC-6601

PC-6601……本体標準価格 143,000円
(3.5インチマイクロフロッピィ1台内蔵)
12型カラーディスプレイPC-KD201標準価格59,800円
ディスプレイ置台PC-66M75……標準価格 5,500円
サーマルプリンタPC-PR401……標準価格39,800円



高性能はヒトをやさしくする。

PC-2000シリーズ／PC-6000シリーズ PC-6001mkII本体／新発売 PC-6600シリーズ／PC-8000シリーズ PC-8001mkII本体／PC-8200シリーズ／新発売 PC-8800シリーズ PC-8801mkII本体
新発売 PC-100シリーズ／新発売 PC-9800シリーズ PC-9801E／PC-9800シリーズ PC-9801／新発売 PC-9800シリーズ PC-9801F／N5200 モデル05

コンピュータ アンド コミュニケーション

●すばやい処理能力で、ひろがる可能性。
マイクロフロッピィディスクドライブ内蔵。
1ドライブ143Kバイトの3.5インチマイクロフロッピィディスクドライブを内蔵。処理能力が大幅にアップしました。ディスクソフトをポン、と入れるだけで、ワープロやアドベンチャーゲームなど複雑なプログラムをらくらくこなします。この価格でこの装備、抜群のコストパフォーマンスです。さらに拡張ドライブユニット(別売)を追加すれば、2ドライブ286Kバイトまで拡張も可能です。

●新鮮なアイディアを、すぐ文字にする。
買ったその日から、たちまちホームワープロ。
本体内に1024文字の漢字ROMを内蔵。さらに添付の日本語ワープロソフトを差しこむだけで、JIS第一水準2965文字の漢字をカバー、強力な編集機能で誰でも簡単に文書がつくれます。日記やレポート、会報、案内状など、様々に役立つホームワープロ。プリンタ(別売)を接続するだけで、美しくプリントアウトできます。

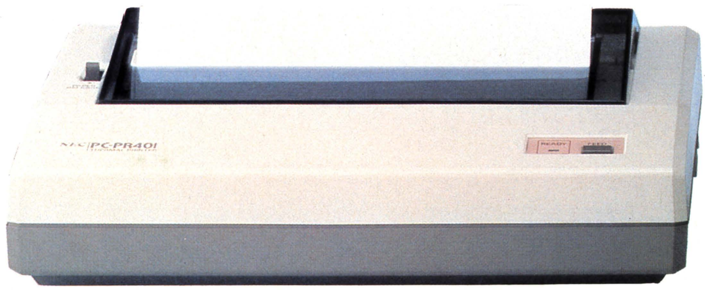
●ぜいたく5枚、ディスクソフトがついています。
1.日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
2.英文カナワードプロセッサ、表計算(パソカルク)、ミュージック、ユーティリティー
3.4.5.アドベンチャーゲーム(小松左京先生監修)

●話すパソコンから、歌うパソコンへ。
音階つきボイスシンセサイザを内蔵。
好きな言葉を音声にできるボイスシンセサイザが2オクターブの音階をマスター、歌も歌えるようになりました。

●色彩あざやかに15色表示。
カラーグラフィック機能。
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示ができます。カラフルな画面で楽しめます。

●TV、ビデオ画面にパソコンの表示を合成。
スーパーインポーズ機能。
本体内にインタフェースを内蔵しているので、スーパーインポーズユニット(別売)を接続するだけで画面の合成ができます。

●パソコンが、ミュージシャンになった。
ミュージックシンセサイザ機能。
ミュージックシンセサイザLSIを内蔵していますから、8オクターブ・三重和音の演奏ができます。





パソコンが・話せる・漢字る・カラフル

●パソコンが言葉を持った。
ボイスシンセサイザ内蔵で、好きな言葉を声にできます。喋るパソコンで、ホットなコミュニケーション。
●パソコンが漢字を覚えた。
1024文字の漢字ROMを内蔵。読みやすい日本語感覚で、パソコンとやさしくつき合えます。
●15色カラーグラフィック機能。
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示。美しく彩ります。
●パソコンがミュージシャンになった。
8オクターブ三重和音のミュージックシンセサイザLSIを内蔵。メロディアスに演奏が楽しめます。
●スーパーインポーズが楽しめる。
インタフェース内蔵なので、ユニット(別売)を接続すればTV、ビデオにパソコン画面を合成できます。
●たっぷり余裕の記憶力。
RAM64KB、ROM96KB実装の大容量メモリ。高い処理能力が、パソコンの応用範囲を広げます。

NECパーソナルコンピュータ
PC-6000シリーズ
PC-6001mkII(マーク)
本体標準価格84,800円

家族の新しい絆を生むパソコン。PC-6600シリーズ

NECのパソコンファミリー 国内実績No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)………☎(03)452-8000(代)

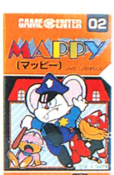




PAC-MAN

〔パックマン〕

パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ!



MAPPY

〔マッピー〕

ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ!



Galaxian

〔ギャラクシアン〕

エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ!

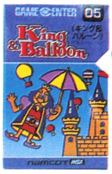
GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ





WARP WARP

〔ワープ＆ワープ〕
2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon

〔キング＆バルーン〕
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



RALLY-X

〔ラリーX〕
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。　■製造元／㈱ナムコ　■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。


信頼と創造の富士通

天才は限度を超える。

富士通



パソコンにFM時代を拓いた富士通から、天才肌の新鋭登場。あの名作FM-7を思いきりグレードアップ。その名もFM-77です。目を見はる新機軸、息をのむ多機能、しかも豊富なソフトはそっくりそのまま継承。もう想像力に歯どめのきかないヒラメキの連続です。シンプルで知的なデザインも、一歩限度を超えました。もっとスリリングに、さらにエキサイティングに、いよいよエンターテイニングに。FM-77、いま発進です。

3.5インチマイクロフロッピィディスクを採用。
FM-77は、3.5インチのマイクロフロッピィディスクドライブを2基搭載。ディスクは、これまでの5インチミニフロッピィディスクとソフトコンパチで、しかも320KB/ドライブと、小型・高密度化を実現しました。

漢字ROM(JIS第1水準漢字2,965種)を標準実装。
レポート、手紙など、さまざまな用途に活用できます。

2個のCPUがフル稼動。
CPUの役割を2分するという、汎用コンピュータの設計思想を受け継いだアーキテクチャを採用しました。

メインメモリは64KB。増設は最大256KBまで。
64KBのメインメモリを標準実装のほか、192KB RAMカード*を装着して、最大256KBまでの拡張が可能です。
*オプション(400ラインセットに含まれています)

F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。
FM-77のプログラム言語は、FM-7と完全互換のF-BASIC V3.0。豊富なソフトがそのまま使えるうえ、パレット機能、サウンド機能など数かずの機能をサポートします。

ユーザフレンドリな言語 FM Logoを標準添付。

スーパーインポーズ*でオリジナルの映像づくり。
テレビやVTRなどの画像と、パソコンの文字やグラフィックパターンがドッキング。VTRへの録画も可能です。
*オプションのスーパーインポーズユニットが必要です。

高性能プラス多才のグラフィック機能。
FM-77は、640×200ドットの高分解能表示が魅力です。カラーモード時は、1ドットごとに8色までの色指定ができるほか、テキストとの混在表示、ドットごとの色交換もOK。400ラインカード*を本体に装着すれば640×400ドットという高精度の表示も可能になります。
*オプション(400ラインセットに含まれています)

サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。
FM-77は、V RAMのアクセス方式にサイクルスチールを導入。描画速度が最高でなんと2倍(FM-7比)にアップしました。また、高速の漢字表示が、日本語ワープロや漢字端末としての利用価値を高めます。

音にも熱中。8オクターブ、三重和音のサウンド機能。

操作性抜群のキーボード。

レイアウト自在のセパレートタイプ。

大容量1MB/ドライブのフロッピィディスクをサポート。
◆F-BASIC V3.5、OS-9およびCP/M-80にてサポート。

拡張性に優れたカード群。
●400ラインセット
①400ラインカード ②増設用192KB RAMカード
③F-BASIC V3.5 ④日本語ワープロ
●各種オプションカード
RS-232C、MIDI、マウスなど。

広がるアプリケーションに対応するソフトウェア体系。
●F-BASIC V3.5(400ラインセットに含まれています)
●OS-9 Level 1/Level 2*(*400ラインセットが必要です)
●CP/M-80®(Z 80カードが必要です)
※CP/M-80®は、デジタルリサーチ社の登録商標です。



FM-77(セブン セブン)
¥228,000 (本体価格・FM Logo付)
ディスクドライブ1基タイプ¥198,000もあります。

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。
FM-NEW7(ニューセブン)
¥99,800 (本体価格)
ソフトは定評あるFM-7と完全互換、しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

'84パソコンFM祭り 池袋 サンシャインシティ・ワールドインポートマート4F (国電・地下鉄 池袋駅)
6月15日(金)12:00~19:00/16日(土)10:00~19:00/17日(日)10:00~17:00
FMシリーズをもりあげる秀作ソフトや周辺機器を総出展。野地朱真先生ほかによるパソコン講演や三遊亭円丈師匠のパソコン落語など、イベントもにぎやかだ。マニアのキミ、ビギナーのキミ、見のがせないぞ、この3日間。
入場無料

富士通株式会社：●半導体統轄営業部(03)502-0161 ●札幌営業所(011)271-4311 ●東北営業所(0222)64-2131 ●金沢営業所(0762)63-7621 ●長野営業所(0262)26-8222 ●静岡営業所(0542)54-9131 ●名古屋営業所(052)201-8611 ●大阪営業所(06)344-1101 ●広島営業所(082)221-2288 ●九州営業所(092)411-6311

未来を開発する
三菱電機



未来の先生から、教室で言えない、レタスなアドバイス。

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

青春はレタス。君たちのLet us! Letus

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない。首から上もうんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBのオリジナルソフトを内蔵したLetusだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! Letus

どんなTVも即ディスプレイに。RF出力内蔵。
RF出力内蔵なので、お手持ちのカラーテレビにビデオ端子がなくてもダイレクトに接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。

鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D)
RGB対応カラーテレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。コンピュータ・グラフィックスもコンピュータ・ゲームも、鮮やかに楽しめます。

16KBの簡易言語(C-BOL)内蔵。(ML-F120D / ML-F120)
家計簿、住所録、健康管理など7つのプログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵。ご家庭の情報センターとして活躍します。



RAM・ROM32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110は RAM16、ROM32KB)
大容量32KBのMSX-BASICをはじめとして、ROM32KB、三菱独自の簡易言語C-BOL16KBを搭載しています。余裕あるパワフルな設計です。

- **使い方ひろがります。ダブルスロット設計。**
- **システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。**
- **色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。**
- **8オクターブ、3重和音のコンピュータ・サウンド。**

C-BOLとは三菱独自の簡易言語。MSX・BASIC言語を作表し易く使い易く単純化した誰にでも使いこなせるプログラムです。

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。
Letus
三菱ホームコンピュータ

※下の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円



※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。

ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形 標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形 標準価格54,800円(本体価格)

■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04群馬県新田郡尾島町岩松800三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。

※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

MSX

カタログ請求券
Letus
MBマガジン 8406

TOSHIBA

学習にも、ビジネスにも。システムアップ自由自在。

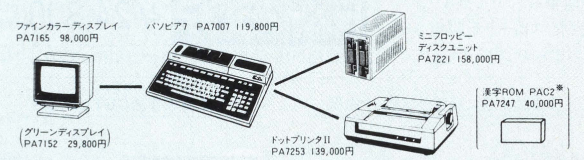




使い方に合わせて、思いどおりのシステムが組めるパソピア7。

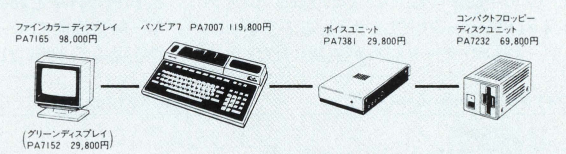
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA 7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03) 457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011) 221-5023/仙台(0222) 67-5018/大宮(0486) 51-1100/秋葉原(03) 255-0901/銀座(03) 574-0941/渋谷(03) 499-5571/名古屋(052) 202-1048/大阪(06) 344-0765/広島(082) 249-6762/福岡(092) 711-1915/パソピア富山(0764) 91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝（エネルギーとエレクトロニクス）

CASIO



LOAD"無用"。変身の切り札〈RAMカード〉。

※写真の表示は、はめこみ合成です。

「RAMカード」で変身。
プログラムが、即、走る。
データが無限に使える。
〈FX-750P〉待望の新登場。

アッという間に専用機。
2スロット方式の「RAMカードシステム」採用。

「RAMカード」は小型で着脱自在。差し換えるだけで即座に別のプログラムを作動させることができます。しかもバッテリー・バックアップ付きだから、本体から外してもプログラムやデータをバッチリ保護でき、ロード・セーブの手間がいりません。また、1枚をプログラム用、もう1枚をデータ用として使うと、組み合わせにより、データ処理・データ収集が無限に行なえます。

統計機能を強化の豊富な66関数機能搭載。

基本的な関数はもちろん、回帰分析・標準偏差など統計機能を充実。さらに光速度や重力定数など、10種の科学定数も内蔵。簡単に入力できるワンキー関数機能で、いっそう便利。スピードを要求される現場で、即戦力としてたちまちお役に立ちます。

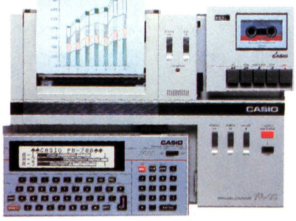
主な仕様●使用言語：BASIC●ROM：約27KB●RAM 標準4KB（RC-4）、最大8KB●表示方式：24桁ドットマトリクス液晶表示●電源：リチウム電池（CR2032）2個 ●サイズ：186×82×16mm●重さ：252g（電池・RAMカード込み）■オプション●RAMカード：RC-2（2KB）¥5,500/RC-4（4KB）¥10,000 ●カセットインタフェイスつきミニキャラクタープリンタFA-20¥17,800

RAMカードシステムのポケットコンピュータ

FX-750P ¥24,800（本体価格）

（付属品：RC-4 1枚、ソフトケース、活用ハンドブック付き）

ワイドグラフィックのハンディパソコン



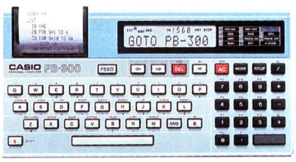
PB-700 ¥34,800（本体価格）

BASIC入門の決定版



PB-200 ¥14,800

小さなボディに高性能プリンタ内蔵



PB-300 ¥29,800

簡易表言語CETL〈セトル〉を搭載



FP-200 ¥69,800

●ライブラリー 〈FX-750P用〉実用プログラムライブラリー¥2,500（技術評論社）/〈PB-700用〉パソコンおもしろゲームIII¥1,200（産報出版）/実践ビジネスプログラム¥1,200（洋々社）/利息・利回り計算プログラム50¥2,200（工学図書）/PBファンブック¥2,500（技術評論社）/〈PB-200・300用〉総合ライブラリーI・II各¥1,800（技術評論社）/パソコンおもしろゲーム¥980、パソコンおもしろゲームII¥1,200（以上、産報出版）/カシオポケコン操縦法¥980（ナツメ社）/ポケットコンピュータプログラミング300題¥1,300（日刊工業新聞社）/実用〔統計・販売管理〕プログラム48¥1,800（青葉出版）/〈FP-200用〉パワフルライブラリー¥1,800 テクニカルブック¥2,000（以上、技術評論社）/ポケッタブル・プログラミング¥1,500（CQ出版） ※お求めは書店にてどうぞ。

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル ☎03（347）4811（代表）



HX-10DP

比べれば、64Kバイト。パソピアIQに新機種登場。

●IQの差で選べ。実力だんぜん大容量64KバイトRAM。
群を抜く対応力。ビギナーからマニアまで誰をも満足させる本格派です。

●アウトプットが簡単に。プリンタインタフェース内蔵。
ドットプリンタとの接続も簡単。打って、プリントして。楽しさも一気にアップします。

●システムアップで即ワープロ。周辺機器もさらに充実。
周辺機器を組み合わせてシステムアップすれば、家庭で簡単に日本語ワープロが楽しめます。拡張ユニット、ドットプリンタも新登場。

●やさしいキータッチ。打ちやすいJIS配列キーボード。
●目にも鮮やか16色。迫力の8オクターブ・3重和音。
●RF出力を内蔵。ご家庭のテレビと簡単に接続可能。
●オモシロさも2倍に。2個のジョイスティック端子付。
●多種多彩なソフト。新作も続々。MSX仕様に全対応。

プリンタインタフェース内蔵
実力の64Kバイト
新登場



HX-10DP
67,800円
ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)

FOR BETTER LIFE

鮮明画像の21ピン・アナログRGB対応機
新登場
文字・図形をクッキリと鮮明表示。
プリンタインタフェースも内蔵。
64Kバイト　HX-10DPN
69,800円●ボディカラーはブラック

FOR BETTER LIFE



夢中で遊べ
夢中で学べ



東芝ホームコンピュータ
PASOPIA IQ

MSX

資料のご請求は　〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝　ホームコンピュータ営業部☎03(457)3777

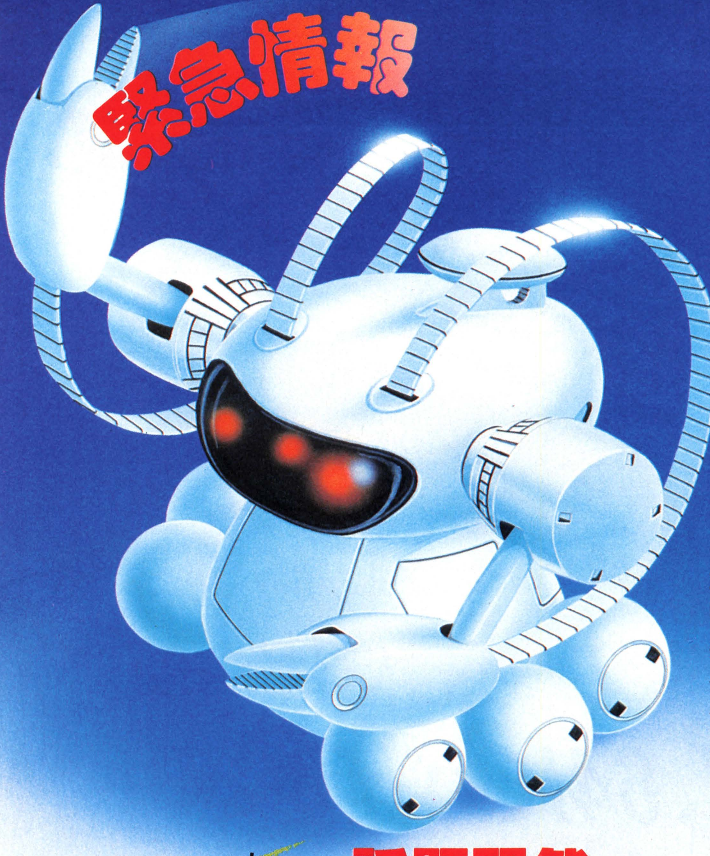
MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

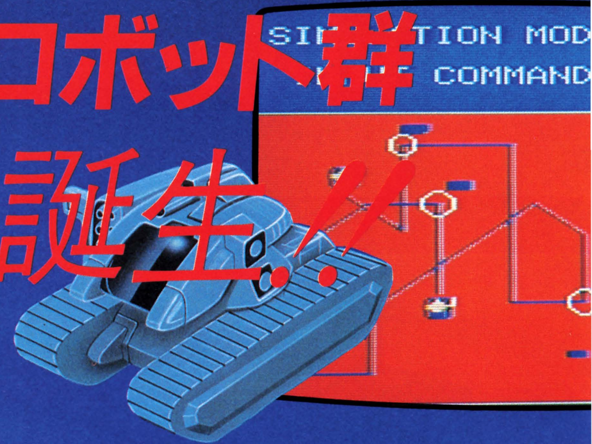
資料請求券
マイコンBASIC
マガジン 7月号

先端技術をくらしの中に… E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

遊べるパソコンロボット群誕生!!

緊急情報





コンピューターがロボットを動かす時代だから…。
RX-78は考えた。 そして、ついにパソコンで動かせるロボットを完成！操作はRX-78だから、もちろん簡単。しかも、メカの走行やアクションが、すべてディスプレイ画面を見ながらシミュレートできます。自由自在に物を運べるロボットをはじめ、走行しミサイルを発射するタンクなど、続々と新登場。さらに価格は、画期的な1万円台(ロボット＋送信装置＋プログラムテープ)で発売の予定です。ますます面白くなるRX-78。今までにない、まったく新しいパソコン体験を楽しんでください。(PAT. P)

絶賛発売中！

話題騒然
実力派のパソコン



プロが驚いた。この機能にして、この価格。

■驚異の高速3次元グラフィックス
本格的なコンピューター・グラフィックスの世界を広げる、3次元映像機能。独自のオリジナルLSIで驚異の高速処理を実現。

■27色カラー・コーディネーション
1ドット単位で27色の色指定が可能。高度なグラフィック処理に欠かせないプライオリティ機能も備えています。

■待望の高水準漢字ワープロ機能
RX-78の実用性を飛躍的に広げる漢字ワープロ。JIS第一水準(3、418字)の漢字ROMを搭載。文字は、大きく見やすい10文字×8列の配列で表示されます。

■初心者からマニアまでBS-BASIC
スピーディーな処理能力、そしてドットごとに8色の色指定。しかし、3オクターブ、3重和音のプログラミングが可能です。RX-78の実力を示すメモリーは、余裕のRAM30Kバイト、ROM24Kバイト。

■シンセサイザー機能内蔵
「ミュージック・マスター」を使用すれば、画面上の5線譜に音符、休符などを指定して、思いのままに作曲が楽しめます。

■使いやすいオーバーレイ方式
キー操作を簡単にした、本体キーボードにのせる特殊シートのオーバーレイを開発。

多才なソフトが多彩

●ミュージック・マスター¥7,800●アニメーション・グラフィックス¥7,800●クリエイティヴ・グラフィックス¥7,800●3Dグラフィックス¥8,600●ABC単語ゲーム¥6,000●エキサイト・ベースボール¥6,000 ●チャレンジゴルフ¥6,800 ●エキサイトテニス¥6,000●チャンピオン・レーサー¥6,000●スーパー・モトクロス¥6,000●ザ・プロレス¥6,000●パーフェクト・マージャン¥6,800●ガンダムルナツーの戦い¥6,000●戦え！ウルトラマン¥5,000●零戦¥6,000●連合艦隊¥8,600●関ケ原¥8,600●Z-80システム・プログラム¥28,000 他全31種

PERSONAL COMPUTER
RX-78
GUNDAM

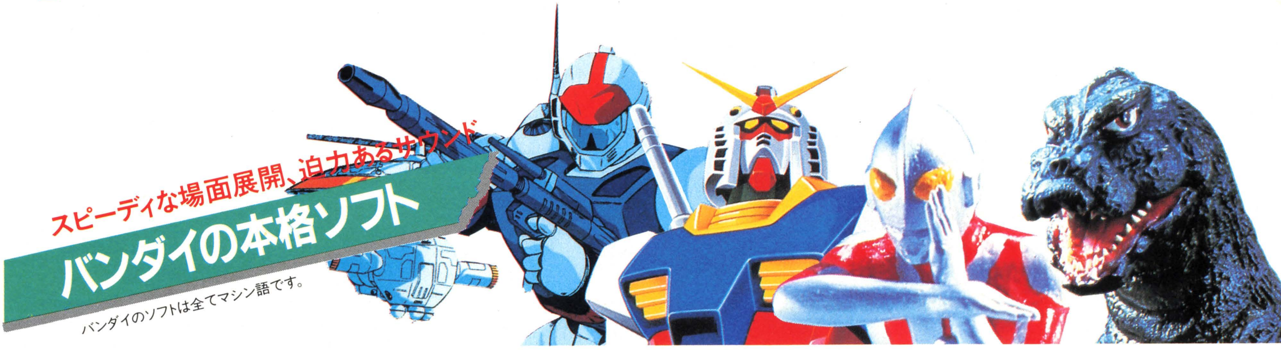
●本体標準価格¥59,800 ●専用ジョイスティック・コントローラ(2本)別売¥6,800

BANDAI

株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL(03)842-5151(代)

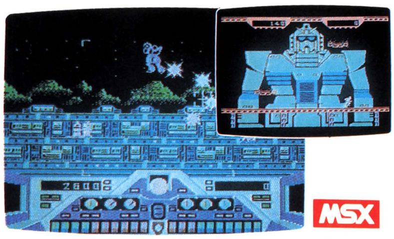
■RX-78のお問合せは／バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

ドラマチック・アクション!!



ガンダム、ア・バオア・クーに挑む!

ガンダム



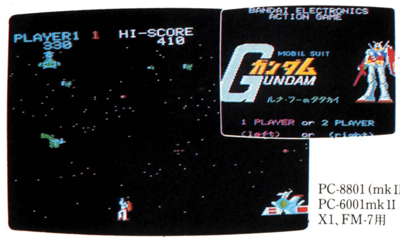
落下物をよけながらガンダムのコックピットに乗り込むアムロ。ジオン公国宇宙要塞ア・バオア・クーに向って発進!ビーム砲を発射し、ドムや敵の砲台を爆破せよ!!

¥4,800　6月発売

©㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ

ビーム砲、炸裂!戦え、ガンダム!!

ガンダム ルナ・ツーの戦い



目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、襲いかかるザクをビームライフルで撃破せよ!果たして君は、ホワイトベースを守りきり、ニュータイプになれるか!?

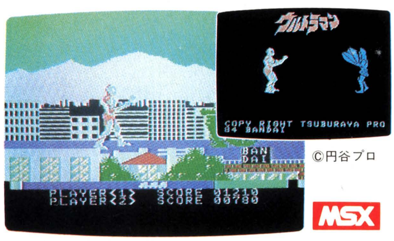
¥3,800　5月発売

PC-8801(mkII)、PC-6001mkII X1、FM-7用

©㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ

シュワッチ!特撮のヒーロー大活躍。

ウルトラマン



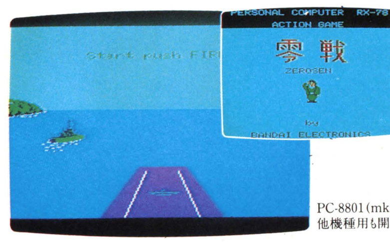
超物質を運ぶトラックを、UFOや怪獣、バルタン星人からビートル号で守れ!敵の攻撃をうけたら、ウルトラマンに変身。キックとスペシウム光線で、さあ反撃だ!!

¥4,800　6月発売

©円谷プロ

史上最強の零戦が大空を舞う!

ゼロファイター零戦



轟音と共に接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。ジグザグ攻撃などのテクニックで、スリリングな空中戦が完全3D画面でリアルに楽しめます。

¥3,800　5月発売

PC-8801(mkII)、他機種用も開発中

ブーム再来。怪獣王、ふたたび出現!

ゴジラVS3大怪獣



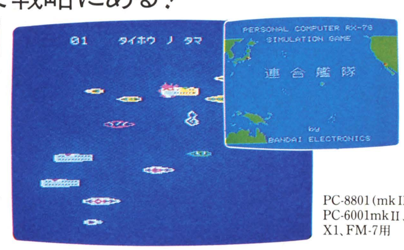
ゴジラに襲いかかる怪獣たち。メガロが体当りで、クモンガーが強力な糸で、キングギドラが空から引力光線で攻撃。さあゴジラ、放射能火炎で3大怪獣をやっつけろ!!

¥4,800　6月発売

©東宝・東宝映像

勝敗は、すべて戦略にある!

戦略連合艦隊



航路で敵艦隊に遭遇すると、空中戦➡空海戦➡海戦と手に汗にぎる戦闘シーンが展開されます。知脳とテクニックを必要とする、リアルタイム・シュミレーションゲーム。

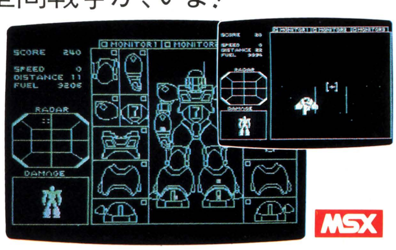
¥3,800　5月発売

PC-8801(mkII)、PC-6001mkII、X1、FM-7用

※上記、各画面はRX-78のものです。

迫真きわまる星間戦争が、いま!

銀河漂流バイファム



宇宙船ジェイナス号を操作し、ベルウィック星から惑星Aまで航行するアドベンチャータイプのゲーム。途中、隕石や敵からの攻撃が…。さあ、バイファム出動せよ!

¥4,800　6月発売

©毎日放送・㈱日本サンライズ

おもしろさを徹底追求!豊富なソフト群。

バンダイでは、パソコン・ソフトを幅広く楽しんでいただくために、MSX仕様やPCシリーズ、FMシリーズなどに対応するゲームソフトを開発しました。ガンダムやゴジラなど、テレビ・映画の人気者が活躍するビッグキャラクターゲームから、壮絶な戦闘シーンがリアルに展開されるウォーゲームまで、すべてストーリー性、アクション性を重視した魅力満載のソフト・バリエーションです。

企画進行中ソフト

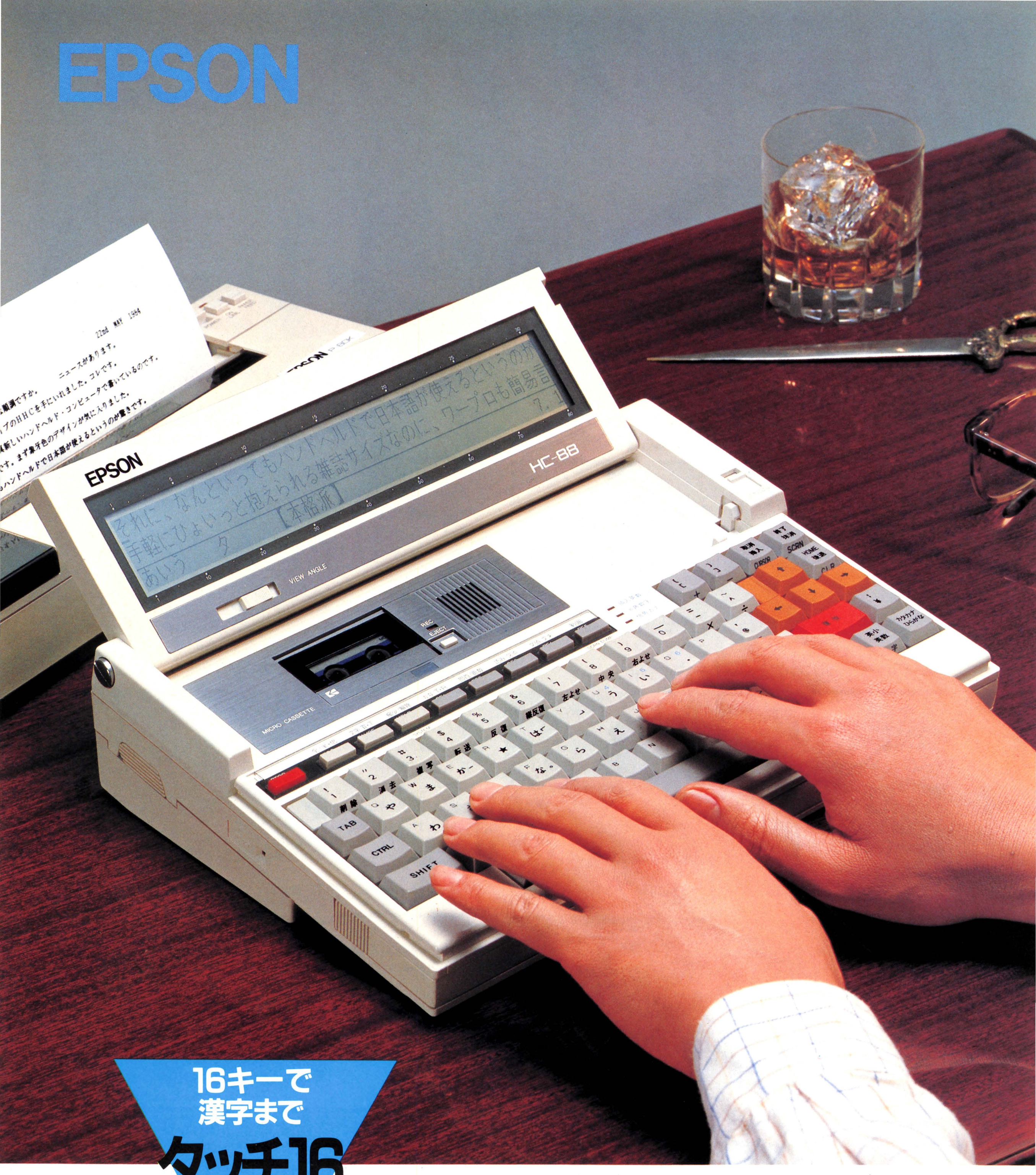
●関ヶ原●将棋その他
続々発売予定!
ご期待ください。

MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL(03)842-5151㈹

BANDAI

■RX-78のお問合せは/バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741



16キーで
漢字まで
タッチ16

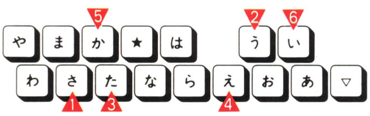
指がおぼえちゃう。

エプソン株式会社 ●本社/〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 TEL0263-52-2552(代表) **エプソン販売株式会社** ●本社/〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル私書箱6109号
秋田営業所/〒010 秋田市中通2-176秋田東京海上ビルディング7F TEL0188-32-4002・仙台営業所/〒980 仙台市本町1-12-12山万ビル6F TEL0222-63-3691・長野営業所/〒390 長野県松本市深志2-2-9加納ビル2F TEL
金沢市彦三町2-3-13明治生命金沢彦三ビル4F TEL0762-62-3216・広島営業所/〒730広島市中区幟町3-1第3山県ビル4F TEL082-223-2811・福岡営業所/〒812福岡市博多区博多駅前3-4-8郵政互助会博多ビル4F TEL092-471

16キーで漢字まで。誰でも3時間で日本語入力が思いのまま。

いざ入力するとなると、漢字、ひらがな、カタカナが複雑に入り混って、日本語は難しい。エプソンの新入力方式タッチ16なら、わずか16個のキー操作を3時間練習するだけでリズミカルに入力。指が勝手におぼえます。スピードに差がでます。

2タッチのキー操作。漢字の変換も文節単位で簡単。



図をご覧ください。たとえば、タッチ16で「素敵」と入力するなら、キーボードの左に配されている子音を左手で、右に配されている母音を右手で、2タッチ。さとう、たとえ、かといと打って、最後に変換キーを押すだけ。さらに入力スピードをアップしたい方には、漢字をダイレクトに呼び出す方式もあります。

ハンドヘルドで初めて日本語ワードプロセッサを標準装備。

A4サイズの軽量級ながら、デスクトップに匹敵する高性能。日本語ワードプロセッサ(ポータブルシンフォニーワード)、日本語簡易言語(ポータブルスーパーカルク)、日本語CP/M®、日本語BASICなどを標準装備。エプソンならではの、豊富な日本語処理アプリケーション・ソフトも用意。ビジネスからホビーまで幅広い用途にこたえます。



●HC-88には、タッチ16キーボードタイプ(ローマ字入力も可)の他に、JISキーボードタイプもあります。

「文書作成」も「編集」も「通信」も、ハイグレードなハンドヘルドの世界。

小さくて簡単だけれど、情報処理に凄い能力を発揮するのが、エプソンのハンドヘルドコンピュータ。たとえば外出先で得た情報をもとに、日本語ワードプロセッサ機能で文書を作成。それに日本語簡易言語(ポータブルスーパーカルク)でグラフ挿入。見やすいように編集機能で自在にセンタリング、均等割付などなど。さらにカプラを使って、各種データベースから入手した情報を追加。文書をより完全なものに仕上げます。今度はホストコンピュータとつないで、仕上げた文書を送信。ホスト側では、それをプリンタで印刷して受取ります。このように、離れた場所からでも情報をやり取り。エプソンのハンドヘルドは、もはやハンドヘルドの域を超えています。

プリンタ、フロッピー、カプラなどと接続。機能はいちだんとシステムアップ。

いわばデスクトップ型コンピュータがハンディになって一人歩きを始めたような、エプソンのハンドヘルドシリーズ。ペリフェラル群も充実。プリンタもフロッピーも電池駆動の手のひらサイズで登場します。さらにホストコンピュータとも、コミュニケーション。情報まるごとハンドヘルドでおとどけします。



日本語ハンドヘルドコンピュータ	HC-88タッチ16キーボードタイプ	¥298,000
	HC-88 JISキーボードタイプ……	¥298,000
	HC-80……………………	¥198,000
	HC-40……………………	¥128,000
	HC-20(除マイクロカセットドライブ)	¥138,600
ポータブルプリンタ	P-80K(予定)……………	¥104,000
	P-80(予定)………………	¥ 42,800
	C-40……………………	¥ 28,000
	P-40……………………	¥ 25,000
ポータブルフロッピー	PF-10……………………	¥104,000
ターミナルフロッピー	TF-15(シングル)…………	¥ 98,000
	(デュアル)…………	¥138,000
パーソナルカプラ	CP-20……………………	¥ 49,800

※CP/M®は米国デジタルリサーチ社の登録商標です。
※Super Calc T.M.は米国ソーシム社の登録商標です。
※タッチ16は㈱ギャルドのタッチタイプ®を採用。



新入力方式タッチ16採用
日本語ハンドヘルドコンピュータHC-88
新・発・売

TEL03-348-6801(大代表)●大阪支店/〒530 大阪市北区西天満4-14-3住友生命御堂筋ビル11F TEL06-365-5071・札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西2丁目札幌時計台ビル6F TEL011-222-2821 0263-36-7251・新潟営業所/〒950 新潟市東大通1-2-25北越第1ビル6F TEL0252-43-8515・名古屋営業所/〒460 名古屋市中区新栄町2-13栄第一生命ビル9F TEL052-962-7001・金沢営業所/〒920 -0761・鹿児島営業所/〒892 鹿児島市加治屋町18-8三井生命鹿児島ビル4F TEL0992-25-7717●広告についてのお問い合わせは、エプソン販売株式会社本社、または、もよりの支店・営業所までお願いいたします。

HC-88
資料請求券
M.B.M.



スターを使い

ビジネスユースにもホビーユースにも応えます。幅広い守備範囲もスターの実力のうち。

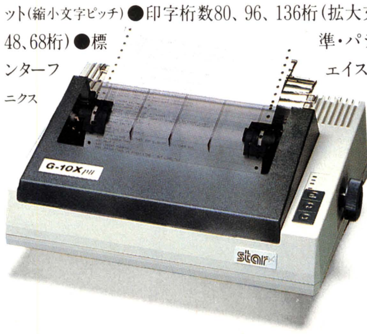
モニター表示だけでは、パソコン機能がパーフェクトに発揮できない。たとえば財務管理やデーター管理などビジネスユースを考えると、どうしてもプリンタが欲しくなる。もちろんゲームプログラム、ワープロにも欠かせない。しかし、どうせ組むならすぐれた性能、高いコストパフォーマンスのプリンタを選んでいただきたい。そこでおすすめしたいのが、国際スター。世界中にその実力を認められたスターのプリンタです。

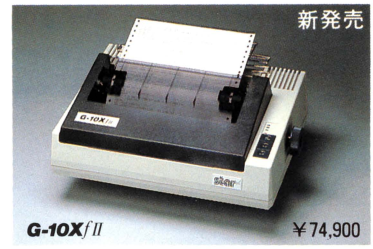
G-10X*pII*

¥74,900（新発売）

待望のPCシリーズ対応機。新しいスターのデビューです。

●120桁/秒、60行/分の高速印字●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能●普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット●豊富なグラフィックモード8×640（パイカピッチ）、8×720（エリートピッチ）、8×1280ドット（縮小文字ピッチ）●印字桁数80、96、136桁（拡大文字40、48、68桁）●標準・パラレルインターフェイス（セントロニクス準拠）





卓越のコストパフォーマンス。まさに実力機。

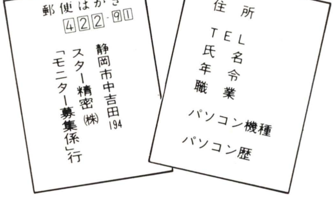
■120桁/秒、60行/分の高速印字■用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式■上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能■普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット■豊富なグラフィックモード8×480（標準）、8×960（倍密度）、8×1920ドット（4倍密度）■印字桁数80、96、136桁（拡大文字40、48、68桁）■標準・パラレルインターフェイス（セントロニクス準拠）

パソコン・ラ



モニター100名さまに新登場G-10Xプレゼント!

●応募方法　官製ハガキに右のようにご記入の上、ご応募ください。
●期　　間　6月1日(金)〜8月31日(金)(当日消印有効)
●抽　　選　毎月下旬
●発　　表　ご本人への発送をもって発表にかえさせていただきます。
●モニター条件　商品到着後6ヵ月間、毎月1回「モニターレポート」を提出していただきます。



star
スター精密株式会社
本　　社/静岡市中吉田194　〒422-91　☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550……☎06-535-1122

※資料の請求は住所・氏名・年令・職業をご明記の上、スター精密(株)本社営業部までお申込みください。

G-15XpII…120CPS、136桁　PCシリーズ対応機(新発売) ¥117,000　radix-10…超高速200CPS、80桁プリンタ ¥168,000　DPX510J……漢字プリンタ ¥128,000
G-15XfII…120CPS、136桁プリンタ(新発売) ¥117,000　radix-15…超高速200CPS、136桁プリンタ ¥198,000　PowerType…デイジーホイール・プリンタ(新発売) ¥129,000

イフを熱くする、プリンタのスター。

資料請求券
BASICマガジン
84.7

サイドスロットで差をつけろ。ヤマハ

ヤマハMSXは、マシンの拡張性が違います。拡張用周辺機器やソフトも、断然

MSX



ホームパーソナルコンピュータ
YIS503
¥64,800

「リアスロット」も装備して、多彩な機能を楽しめる強力なマシン。

■**MSX仕様の豊富なソフトや周辺機器すべてに対応する、極めて強力なMSXマシン。**▶①通常のカートリッジスロット、②独自のサイドスロット、③リアスロット、の3種類のスロットを装備。拡張性に断然差が出ます。▶必要十分のRAM32KB実装。▶プリンタポートも装備。▶上位バージョンVDP(TMS-9928A)で色ズレのない鮮明高画質画面。▶RGBユニットの使用でRGBマルチ対応CRTもドライブ可能。▶使い易さ優先のキー配置。▶全てに本格派。

ヤマハのマシンはここが違う。拡張性に差をつける「サイドスロット」と「リアスロット」



本体右上の「**カートリッジスロット**」は、MSXの統一規格に基づいた標準のスロット。だから、「ゲーム」はもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」など市販のMSX用カートリッジソフトがすぐ楽しめます。



「ここが違う」の決定打はこの「**サイドスロット**」。ヤマハ独自の「拡張ユニット」を直接装着、本体内に格納でき、マシンを本格的な「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」へと変身させられます。



そして、さらには「**リアスロット**」。YIS503だけのスロットで、シングルカートリッジアダプタを介して各種カートリッジを接続使用できるため、コンピュータを活用する機能の質と量が大幅に広がります。

YAMAHA

MSX

充実しています。



ホームパーソナルコンピュータ

YIS303

¥49,800

「拡張」も楽しめるフレンドリーパソコン

■MSX仕様の豊富なソフトが楽しめます。▶だから、カートリッジポンで、誰もが楽しめるゲームマシンに。「グラフィック」も「教育」もOK。▶その上で、ヤマハ独自の「サイドスロット」を装備。ヤマハならではの「ミュージック」や「ワープロ」の拡張ユニットをダイレクトに接続可能。▶楽しみが広がります。

★ヤマハの拡張ユニットSFG-01、SKW-01は、ユニットコネクタUCN-01を介して各社MSX仕様コンピュータに共通の「ROMカートリッジスロット」に接続することができます。

▶注：但し、本体側の①使用できるスロット数、②実装RAM量、③プリンタI/Fの有無などにより、YRMシリーズ各種ソフトの使用や、データメモリカートリッジの併用が制限されたり、機能の一部が利用できない場合がありますのでご注意下さい。



ユニットコネクタ
UCN-01 ¥7,800

※YIS-503の場合は、SFG-01またはSKW-01と、「RGBユニット」SRG-01¥15,800を併用することができ「音楽」や「漢字」をRGBマルチ対応CRTで楽しめます。



MUSIC-PERFORMANCE

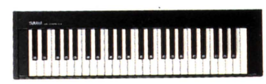
音楽機能の「核」はFMシンセサイザユニットSFG-01。「FM音源」方式の鮮やかなリアルサウンドで、最大8音の同時発音ができる上に、各音個別に音色設定ができるという有能ぶり。しかも、ミュージックキーボードやYRMシリーズなど、豊富なソフトや周辺機器との組合せで、自動演奏はもちろん、楽しい音作り・曲作りから音声合成まで、様々に、自在に楽しめます。いかにもヤマハです。



FMサウンドシンセサイザユニット
(SFG-01) ¥19,800



FMミュージックマクロ(YRM-11)
¥7,800
本体RAM32KB必要



ミュージックキーボード(YK-10)
¥29,800



FM音色プログラム
(YRM-12) ¥7,800



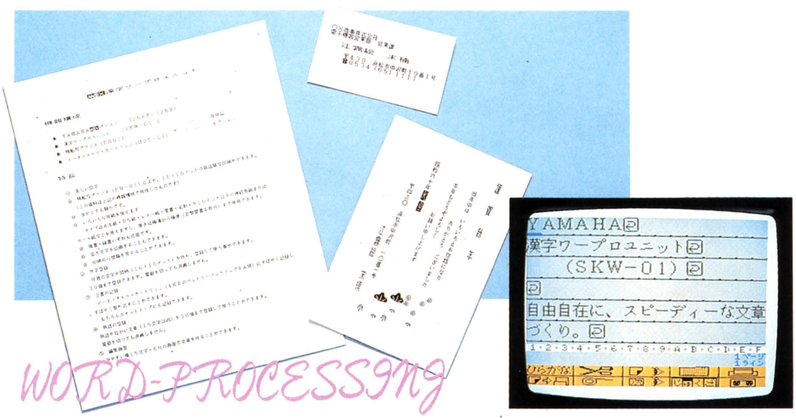
プレイカードセット
(ZPA-01) ¥12,800



FMミュージックコンポーザ(YRM-15)
¥7,800

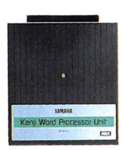


ミュージックキーボード(YK-01)
¥17,800

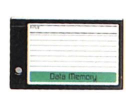


WORD-PROCESSING

新製品「漢字ワープロユニット」SKW-01をサイドスロットに装着するだけで、本格的なワープロシステムが完成。JIS第1水準を含む3564文字種内蔵に加え、特殊文字・記号の作成・登録や熟語・短文の登録も可能で、これらは電源OFFでも消えません。わかりやすい画面表示で入力・編集は実に楽しくスピーディ。しかも、作成文書はデータメモリカートリッジUDC-01(6月発売)に超高速で記憶・読出しが可能。もちろんカセットもOK。「熱転写プリンタ」PN-01は各種用紙対応でハガキや名刺に直接、美しく印字できます。応用ソフト「漢字住所録」YRM-16も6月発売。



漢字ワープロユニット(SKW-01)
¥49,800



データメモリカートリッジ
UDC-01 ¥9,800
(6月下旬発売)



漢字住所録
YRM-16 ¥7,800
(6月下旬発売)

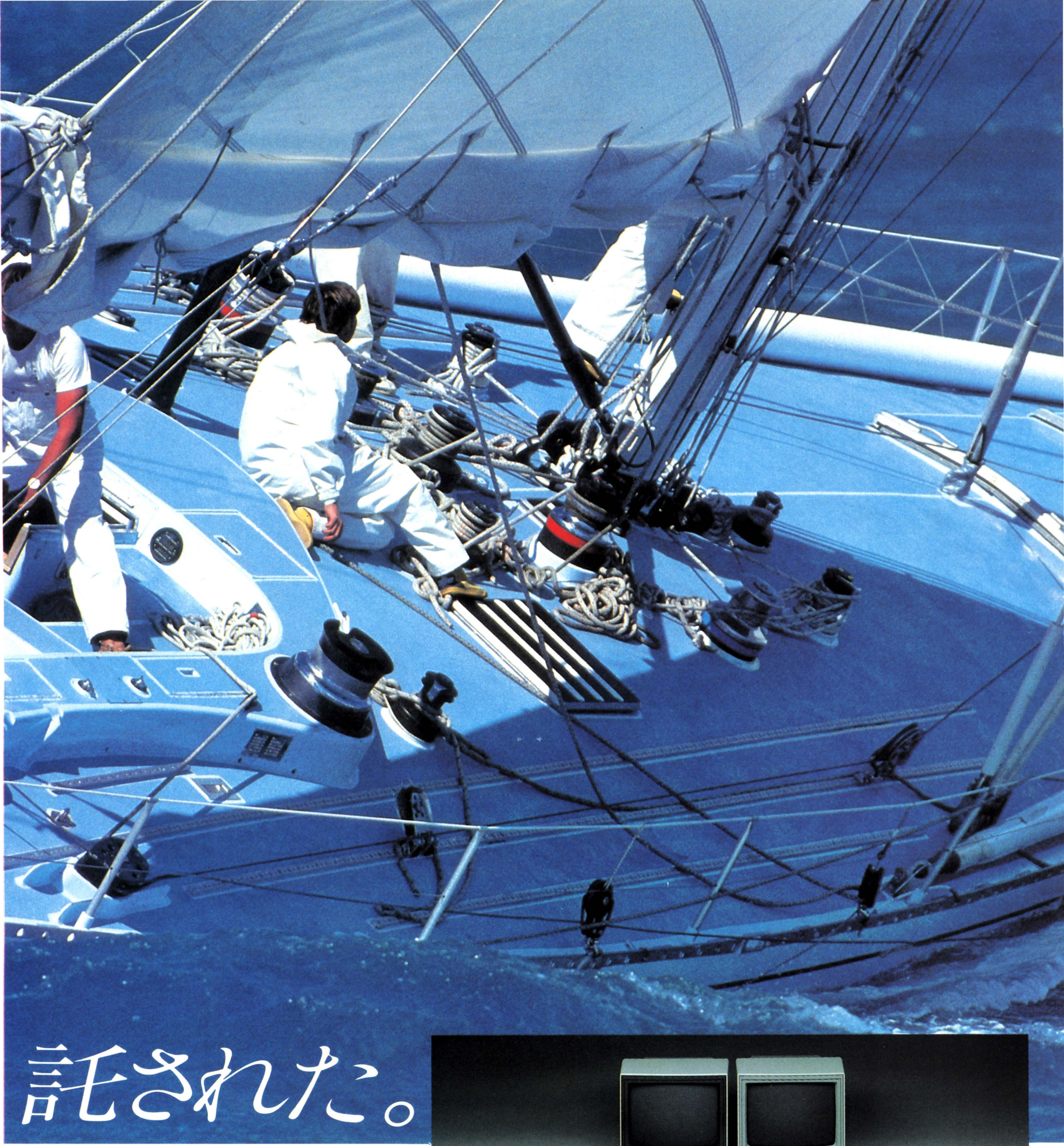


熱転写プリンタ PN-01 ¥89,800
プリンタケーブル CB-01 ¥5,000
サーマルリボン(黒) PN-01RB ¥3,900
サーマルリボン(カラー) PN-01RC ¥4,800

資料請求は〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。



キャプテン。
その名声を生みだしているのは、むしろクルー達だ。彼らは微妙な風も逃がさない。
その経験からくる勘と海への知識に、チャンピオンカップは与えられる。
コンピュータとその周辺機器も同じ。
コンピュータをフルに生かす名クルー。――――――ロジテック。



託された。

the PERIPHERAL only by Logitec

KP-1000：サーマル方式により印字音が静かな各種パソコン対応プリンタ ¥48,000

KP-3000：DIP SW切りかえによる各種パソコン対応プリンタ ¥84,000

KP-5000：印字速度165CPSの高印字品質プリンタ(PC専用機) ¥98,000

K-305PC：PCシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(PC-8001、PC-8001MKII、PC-8801、PC-9801専用機) ¥128,000

K-305FM：FMシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(FM-7・FM-8専用機) ¥128,000

K-124：640×400ドットの高解像度。カラー16色、最大4000文字の表示 ¥115,000

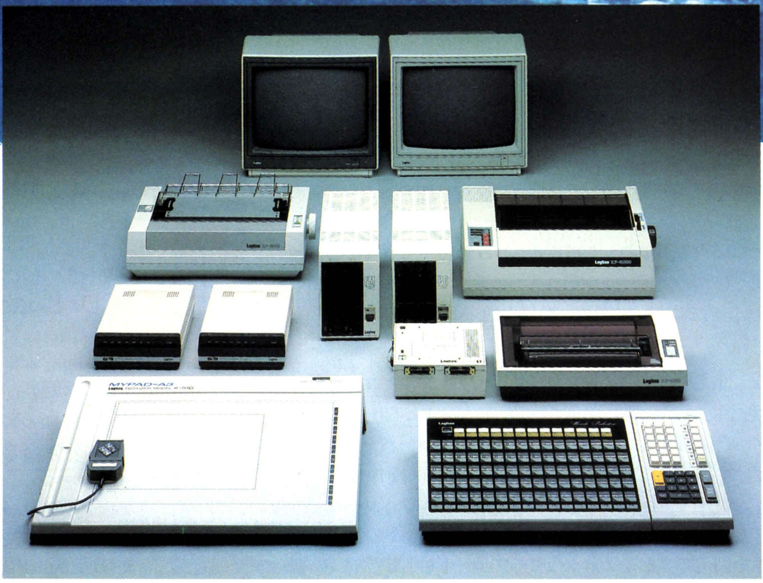
K-114：スーパーハイコントラストブラウン管搭載により、鮮明画像、最大2000文字の表示可能 ¥98,000

K-510：誰にでもスムーズに図形入力でき、高性能、低価格なデジタイザ ¥148,000

K-520：低価格で高性能しかも小型、軽量で正にパソコン向けのコードセレクター ¥148,000

K-702：パソコン・端末間のデータ伝送に外部磁界／電界／静電気の影響を受けない光モデム ¥98,000

M-100A：1チャンネルのRS232Cポートが、4チャンネル以上に拡張可能 ¥68,000



グラフィック ミュージック

新しいヒット



搭載のカラーパレットでグラフィック処理をして描いた松田聖子の顔。
4096色から好みの16色を選びイメージ通りの画像を作れます。



CG(コンピュータ・グラフィックス)とCM(コンピュータ・ミュージック)が自由

①映像を自由に創造する、多機能グラフィックディスク。

豊富な17種類のコマンドにより、直線・円・四角形などの図形が描け、色つけや塗り変えが自在に行えるグラフィックスエディター機能。4096色から好みの16色を選んで使えるカラーパレットと、点1つずつに違った色を指定できることなどにより、中間色・複雑な色の変化が楽しめます。プリントアウトのプログラム、「七色プリン」も装備。



②独創のサウンドが思いのまま。ミュージックディスク。

2種類の楽器に似た音色で演奏できるラッサピアターのプログラム。3和音プラス・ノイズ1音、多重録音、オーバーダビング、などが可能なオルガン機能。パネル画面を操作しながら音を創っていくシンセサイザー機能。エンベロープなどの処理も自由に行え、ユニークなサウンドの世界を創造できます。データのセーブ/ロードも可能です。



③美しい映像。白熱のオリジナルゲーム、「ストリッツb.h.(ベーハー)」

これは目を見はるような映像のゲーム。しかも、搭載のカラーパレットを使って、色を塗り変えたり、グラフィックスエディターで背景を好きな画面に描き直すこともできる。つまり、君だけのオリジナルゲームができる。ソニーなら、ゲームもクリエイティブです。



④Dr. Logo※など8つのソフトウェア。オリジナルディスク。

ソニー独自の777-BASIC、新時代の言語として今、注目のDr. Logo、本格的アセンブラ777-ASSEMBLER、機械語デバッガ777-DEBUGGER、実用型簡易言語777-MEMO、そして3種類のリアルタイムゲームが、このなかに納められています。



⑤絵や音をセーブ。バックアップ作成用の空ディスク。

創ったグラフィックやサウンドのプログラムを自由に書き込み・保存する、空ディスクを用意しました。この5枚のディスクで誰でも、楽しくクリエイティブに自分だけの映像と音楽が創れます。

※Dr. Logo(ドクター・ロゴ)はデジタル・リサーチ社の商標です。

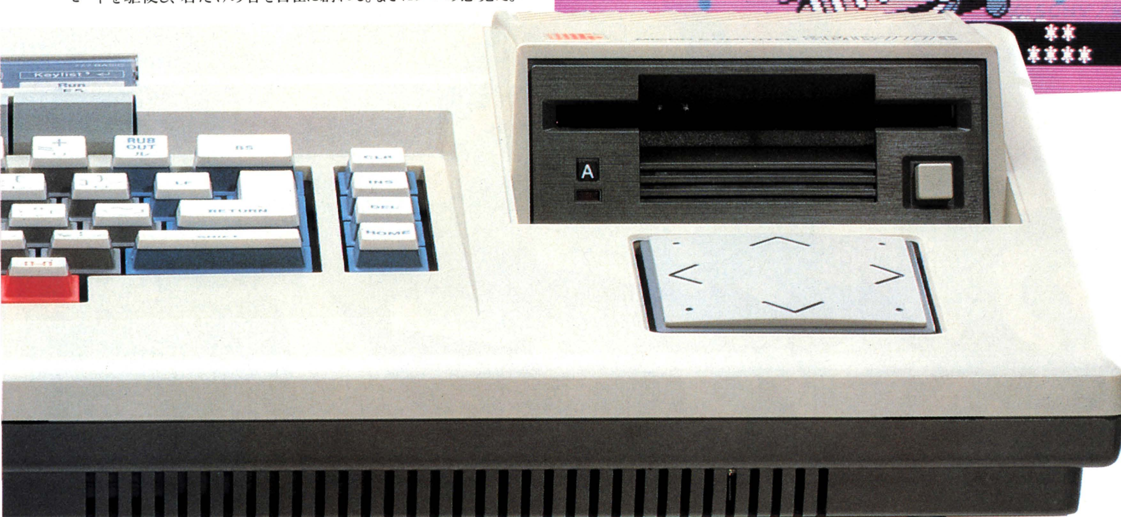


ディスクで描く。
ディスクで創る。

ビット、デビュー。



カミヤスタジオ制作のラッサピアターのスタート画面。さまざまなモードを駆使し、君だけの音を自在に創れる。まさにプロの感覚だ。▶



に楽しめる。付属の5枚のディスクが、パソコンを変えた。

SMC



アナログ/デジタルRGB入力、高密度画像のパソコン専用カラーディスプレイモニターKX-13CD1¥89,800、ソニーパーソナルコンピュータSMC-777C、カラーモニターケーブルSMK-702¥6,800。写真は以上を組み合わせたもの。

SONY PERSONAL COMPUTER

SMC-777C

本体価格 ¥168,000

HIT BIT

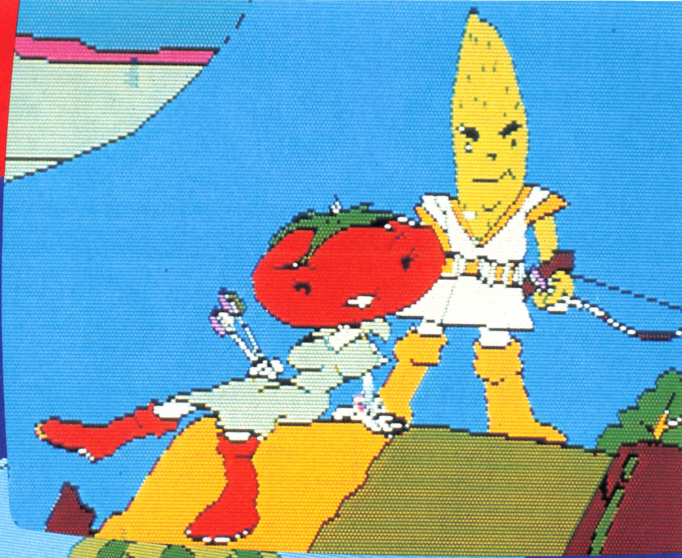
●HIT BITのカタログがあります。ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令・職業・機種名をご記入のうえ、右の宛先にお申し込み下さい。〒108東京都高輪局区内ソニー(株)国内営業本部カタログ係。

サラダの国のトマト姫

150枚を越えるときめきのファンタジック・アドベンチャー

ハラハラドキドキ ストーリー

重い年貢をとりたてて国民を苦しめるカボチャ大王。彼に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。さて、絶体絶命のピンチの最中にさっそうと現れたキュウリ戦士は、トマト姫を無事救出できるか。反乱軍を勝利に導けるか。



適応機種

X1-D	3″FD
X-1シリーズ	T
FM-7	T
	5″FD
PC-8801/MKII	T
	5″FD
PC-9801/F	5″FD

T ¥4,800 FD ¥6,800



胸踊る数々の冒険、そしてキュートな野菜の主人公が織りなすさすらいのロマン。人気絶頂の竹・中コンビが、壮大なアドベンチャー・ストーリーを自信をもってキミに送る。

思わず興奮アドベンチャー





好評発売中

5つのパビリオンのどこかに、あの秘宝「三月磨臼（ミツキマウス）」が眠っている。ヒントは、114枚の画面すべてに隠されているキーワード。

さて、キミは この謎解きに何日かかるかな。

推理小説にも負けない面白アドベンチャー

デゼニランド

適応機種

PC-6001/MKII	T	X1-C	3″FD
PC-8801/MKII	5″FD	X1-D	T
PC-9801/F	5″FD	FM-7	5″FD、T

T ¥4,800 3″FD ¥5,800 5″FD ¥6,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・福岡・沖縄

任天堂とハドソンが手をくんだ!

MARIO BROS.

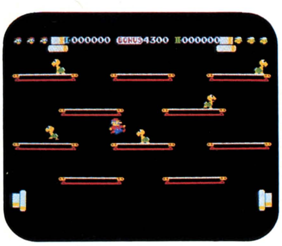
マリオに、夢中。



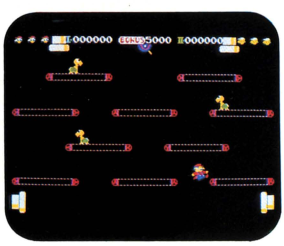
あのマリオブラザースが、ハドソンソフトでハチャメチャ面白ソフトになった!
キミは、マリオを一番上までジャンプさせられるかな。腕前にあわせて登場する亀やカニ、イカなどを遠慮なくけとばせば、得点が入るよ。



スライディングマリオ



トランポリンマリオ



ベルトコンベアーマリオ

適応機種	各¥3,600
X-1	T
FM-7	T
PC-6001/PC-8801シリーズ	T

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・福岡・沖縄

待たせたね。

コンストラクション・ゲーム **完全マシン語**

NUTS & MILK

ハドソンソフト、コンストラクション・ゲーム
第1弾、NUTS & MILKの新発売です。
ゲームは24面。
好きな画面からのスタート、
また主人公の数をもとに戻すことも自由自在です。
既存の24面にあきたら、附属のゲームエディタで、
オリジナルのNUTS & MILKを。
もちろんSAVEもLOADもかんたん。
ゲームファン待望の、
参加できるゲームであります。



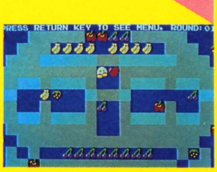
ゲームエディタは、かんたん。



1まずどんなカタチにするかを決める。

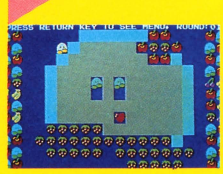
2次にミルクとハートの位置を決める。





3さらにナッツとフルーツを入れる。

4はい、オリジナル・ゲームのできあがり。



価格¥3,200(カセット版)
●適応機種 PC-8801/PC-8001markII/X-1 SERIES/FM-7

価格¥2,800(カセット版)
●適応機種 PC-6001markII

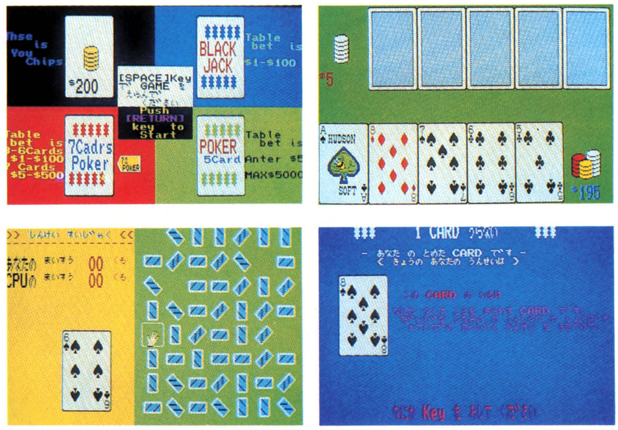
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

突然、ギャンブラー。



切り札は、これだ。

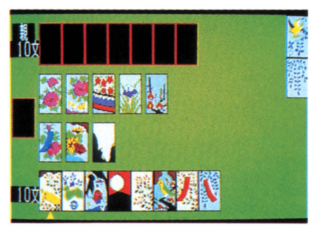
コンピュータと、ブラックジャックをお手合わせ。明日のデートを、カードで占う。『トランプ狂』は、ブリッジ、神経衰弱、ポーカーなど数々の遊びができるワクワクソフトだ。





コンピュータも、花見で一杯。

こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。花札通はもちろん、初心者もオープンモードにすれば、大丈夫。さあ、人間のように考えるコンピュータと、勝負！勝負！



役満をねらえ。

まるで実戦さながらの対局感！コンピュータは、ほぼ人間と同じ思考プログラムだから、清一色や混一色への決断はもちろん、国士無双などの役満もねらってくる。さて、ポーカーフェイスの雀友との勝負はいかに。





適応機種：X-1 PC-8801シリーズ PC-9801F PC-9801 FM-7 ●テープ版 ¥4,000 ディスク版 ¥6,800

TAITO TAITRONICS ®

NIDECOM SOFT for Better Computer-Living

タイトーテーブルゲームシリーズ

思う存分ニクたらしい、

新発売



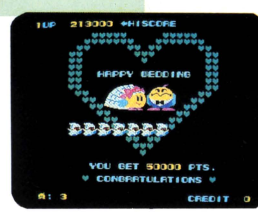
おもしろニデコムソフト。

おなじ面白さ、楽しさでも、
ほほえましいのはアマ。
ニクたらしいのはプロ。
㈱ニデコと㈱タイトーのコンビで、
またまた新作テーブルゲーム登場。
こいつは、ニクイ。



ちゃっくんぽっぷ





ちゃっくんぽっぷ

- ●PC-8801シリーズ
- ●PC-6001mkII（カセット版のみ）
- ●MZ-2200/-2000
- ●X1シリーズ
- ●FM-7

定価4,500円（カセット版）
定価7,500円（5″FD版）

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。天敵"もんすた"につかまると死んでしまいますので要注意。Bombを上手に使って退治してください。一発で2匹をやっつけると "もんすた"を追っかける"スーパーちゃっくん"に変身できます。

あの傑作『フロントライン』にMSX、新登場。

定価4,800円（ROMパック版）



フロントライン

定価4,500円（カセット版）
定価7,500円（5″FD版）

- ●PC-9801シリーズ
  ※5″FD版は2D、2DD共用タイプです。
- ●PC-8801シリーズ
- ●MZ-2200/-2000
- ●X1シリーズ
- ●FM-7



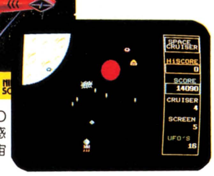
手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地を目指すウォーゲームの決定版。



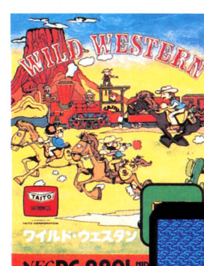
スペースクルーザー

定価4,500円（カセット版）
定価7,500円（5″FD版）

- ●PC-8801シリーズ
- ●MZ-2200/-2000
- ●X1シリーズ
- ●FM-7/-8



次々に現われるUFOを撃破しながら、敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。



ワイルドウェスタン

定価4,500円（カセット版）
定価7,500円（5″FD版）

- ●PC-8801シリーズ
- ●MZ-2200/-2000
- ●X1シリーズ
- ●FM-7



馬上のシェリフは拳銃一丁で徹底抗戦。ところかまわず襲う列車強盗を倒す、痛快西部劇。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。 コンボイ5000、Uボート、キングアウト〈PC-8801シリーズ、FM-7/-8〉／キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X1シリーズ〉/3次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3,000～¥3,500

株式会社 ニデコ
■本社 〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
■ニデコ・ソフトセンター 〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F（中央営業所電子機器課）☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター 〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F（コンピュータプラザ・ニデコ）☎03(251)8061代
中央営業所電子部品課/立川営業所/横浜営業所/水戸営業所/諏訪営業所/いわき出張所/高崎出張所/上田出張所/静岡出張所/千葉出張所
●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。/ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

資料請求券 SOFT BM 7

充実!

秋葉原本店●3Fパソコンフロア

秋葉原駅前の白いノッポのビル、ラオックス本店が、装いも新たにオープン!3Fパソコンフロアもハード・ソフト・周辺機器・ワープロ……と、より一層充実した品揃えで皆様のニーズにお応えしていきます。●今、新装オープニングセール実施中!

サウンドショップ●B1パソコンフロア

内容豊富に新装なったサウンドショップ。マイコン好きな販売員が、お客様の身になってお相手いたします。



強力なサポート体制で頑張ります

新顔

新しく仲間入り!どうぞよろしく

小岩店 ニュー楽器館

秋葉原のニュー楽器館、総武線小岩駅近くの小岩店で、新しくマイコン展示販売中!お近くの方、是非のぞいてみて下さい。きっと新しい発見があるはずです。

●

★お求めは、月々わずかなお支払いのクレジットをご利用下さい。

30万円以上のマイコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期で、手数料も割安な**マイコンクレジット**をご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄のクレジットがご利用頂けます。)**各社クレジットカード**も取扱っておりますので詳しくは係員におたずね下さい。

●

区域内の配達は無料です

5,000円以上の商品お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します。詳しくは係員におたずねください。

地方発送を承ります

秋葉原本店・新宿店・コンピュータメディアにおいては地方発送承ります。係員にお気軽にお申し付け下さい。

アフターサービスも万全です

首都圏に網羅したサービススポットで、皆様のご要望に即お応えできる体制を整えていますのでご安心ください。

●



LAMIC(ラミック)に入会しませんか

LAMICとは、Laox Micom Clubの略称です。3,000円以上のマイコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

会員特典
1. ソフトテープを会員特別価格で提供。
2. 新製品発表会、工場見学会など催物に特別ご招待。

ニューメディアの最先端基地をのぞいた貴重な体験でした



▶楽しかった工場見学会◀

上の写真はラミック会員が、今年3月富士フィルムの調布工場で、フロッピーディスクの製造工程を見学した時のものです。

MI-COM EX

NEW 話題の新製品登場

X-1cに、将来のシステムアップが楽しみな、拡張I/Oポートがついた X1cs



シャープ/CZ-803C
★本体価格 ¥119,800

●高速、多彩な強力グラフィック機能+スーパーインポーズ機能搭載●X-1の豊富なソフトがそのまま使えます●メインメモリ64KB標準実装

X-1Csに漢字ROMがついた X1ck も登場
★本体標準価格 ¥139,800

3.5インチフロッピーディスクを2基搭載、漢字ROMを標準実装した本格派パソコン

富士通 FM-77



★本体標準価格 ¥228,000
●1ディスクドライブタイプもあります。(¥198,000)

●RAM64KB標準実装。256KBまで拡張可能●FM-7の豊富なソフトがそのまま使えます●ユニット(別売)を取付ければスーパーインポーズができます。

ラオックスでは、新製品発表会などで、ユーザーの方に納得いただけるようサポートしていきます。お求めは、お近くのラオックスへ。

クィックディスクを搭載したニューMZ

MZ-1500



シャープ/MZ-1500
★本体価格 ¥89,800

QD データレコーダーの入出力時間を大幅に短縮したクィックディスク搭載●メインメモリ64KB標準実装●ボイスボード(別売)をつければ音声メッセージ可能

ハイコストパフォーマンスを実現、興奮パソコン FM-NEW7



FM-7の機能・ソフトをそのまま継承。グラフィック機能もグーンと充実

富士通(MB25015)
★本体標準価格 ¥99,800

お買得SET 人気機種に周辺機器を組み合わせたお買得セット。



PC-9801F2セット

●本体(NEC/PC-9801F2・フロッピー2台内蔵)……¥398,000
●カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
●プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000

★合計価格 ~~¥814,000~~

ボーナス併用48回払いの一例

●頭金……¥80,000
●第1回目支払額……¥13,370
●2回目以降分割払金…¥9,800×47回
●ボーナス時支払額……¥60,000×7回
★お支払総額 ¥973,970

月々¥9,800



PC-8801mkIIセット

●本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30 フロッピー2台内蔵)……¥275,000
●カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
●プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000

★合計価格 ~~¥691,000~~

ボーナス併用48回払いの一例

●頭金……¥70,000
●第1回目支払額……¥11,140
●2回目以降分割払金…¥8,400×47回
●ボーナス時支払額……¥50,000×7回
★お支払総額 ¥825,940

月々¥8,400



PC-6601セット

●本体(NEC/PC-6601)……¥143,000
●カラーディスプレイ(NEC/PC-60M43)……¥65,800
●プリンター(NEC/PC-PR401)·¥39,800
●ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格 ~~¥256,600~~

20回払いの一例

●頭金……¥25,000
●第1回目支払額……¥13,600
●2回目以降分割払金‥¥12,200×19回
★お支払総額……¥270,440

月々¥12,200

MSX 勉強に遊びに、誰でも気軽に家族で楽しめるMSXパソコン勢揃い

AVio ●アダプター(別売)をポンと取付ければ**スーパーインポーズ**が楽しめます。



ビクター HC-6
●32枚の画面を1度に重ねることができるスプライト機能付●16色、8オクターブ3重和音●スーパーインポーズアダプターは別売です(HC-A602S・¥20,000)
(★標準価格 ¥64,800) 現金特価 ¥62,000

HIT BIT HB-75 (ソニー/HB-75 ★標準価格 ¥69,800) 現金特価 ¥65,800
●RAM64KB●使い易いフルストロークキーボード●住所録・スケジュールなどのソフト付●家庭用テレビにも簡単に接続できます。

WAVY10 (サンヨー/MPC-10 ★標準価格 ¥74,800) 現金特価 ¥69,800
●付属のライトペンソフトを使えば、テレビ画面に直接絵や文字が描けます●RAM32KB●8オクターブ3重和音+特殊効果音●色彩豊かなカラー16色。

MSX グラフィックプリンター

セイコー(GP-50MX)
●低価格で高性能●5インチのロール紙・カット紙などが使用可能
★標準価格 ¥29,800

話題沸騰 ゲームセンターで大人気「ハイパーオリンピック」MSX用ソフト入荷!



◀パート1
●100mダッシュ
●走り幅跳び
●ハンマー投げ
●400m競争
¥4,800

パート2▶
●110mハードル
●ヤリ投げ
●走り高跳び
●1500m競争
¥4,800



CITING SALE



マイコンのすべてを結集!!

豊富な品揃えと特別価格で今、好評開催中!

機能豊かに、今評判のワープロたち

実際に触れてみて下さい。まず、その使いやすさに驚かされます。

NEC/PWP-100▶



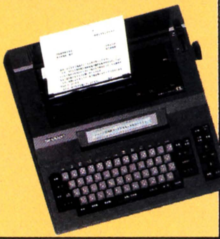
- 12インチモノクロディスプレイ装備
- 3.5インチマイクロフロッピー内蔵
- 使い易い新入力方式キーボード

★システム価格¥349,800

36回払いの一例	
●頭金	¥33,000
●第1回目支払額	¥12,470
●2回目以降	¥9,800×35回
★お支払総額	¥388,470

月々¥9,800

シャープ/WD-500▶



●サイズも使いやすさもタイプライター感覚●かな、ローマ字入力●辞書は約8万語にユーザー辞書もプラス

★標準価格¥330,000

36回払いの一例	
●頭金	¥32,000
●第1回目支払額	¥11,900
●2回目以降	¥9,500×35回
★お支払総額	¥376,400

月々¥9,500

…お求めはクレジットで



SMC-777Cセット

- 本体(ソニー/SMC-777C・マイクロフロッピーディスク内蔵)……¥168,000
- カラーディスプレイ(ソニー/KX-13CD1)……¥89,800
- 接続ケーブル(ソニー/SMK-702)…¥7,800

★合計価格 ~~¥265,800~~

20回払いの一例	
●頭金	¥25,000
●第1回目支払額	¥13,050
●2回目以降分割払金	¥12,200×19回
★お支払総額	¥269,850

月々¥12,200

周辺機器まつり 実施中

パソコンの機能を最大限に生かすには、やはり周辺機器も良いものを選びたい。フロッピー、ディスプレイ、プリンターなど各社特別価格で大量展示中!



セイコープリンター(GP-550E)

●多機能・高性能のグラフィック漢字プリンター●ケーブルは別売

(★標準価格 ¥119,800) 現金特価 **¥82,800**



NECプリンター(PC-PR401)

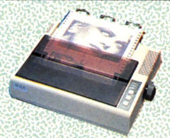
●5(ヨコ)×7(タテ)のドットマトリクスで文字を構成するサーマル方式

標準価格 ~~¥39,800~~



NECデータレコーダー(PC-DR311)

標準価格 ~~¥12,800~~



エプソンプリンター(RP-80II)

●強調文字・アンダーライン機能など多彩な文字種と豊富なファンクション

(★標準価格 ¥79,000) 現金特価 **¥68,000**



スタープリンター(G-10XpII)

●120桁/秒、60行/分とトータルな高速印字を実現しました。

標準価格 ~~¥74,900~~



サンヨーデータレコーダー(MR-33DR)

★標準価格¥12,800

現金特価 **¥9,980**

アクセサリー類も豊富に揃えて特価奉仕

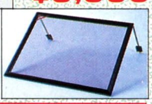


◀フロッピーディスク

(当社指定メーカー)
- 5インチ両面倍密
- 10枚入り

現金特価 **¥8,500**

ディスプレイフィルター▶



- 14インチ用 特価¥5,800
- 12インチ用 特価¥5,400

プリンター用紙 ●10×11インチ●1,000枚入 現金特価 **¥1,880**



▲ハミレックスパソコンデスク(TX-301)

●SIZE/幅600×奥行700×高さ660%●ホームユースからオフィスとどんな場所でもフィットします。 ★標準価格¥28,000

★パソコンデスクは各種取扱っております。係員にお申し付け下さい。

WICO コマンドコントロール▶



- MSX ● X-1
- PC-6001用

★標準価格¥9,800

現金特価 **¥7,800**

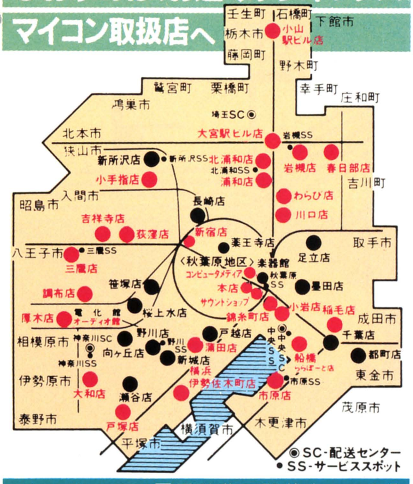


ラオックスオリジナルディスプレイ台

●SIZE/幅510×高130×奥行330%

現金特価 **¥6,000**

●お求めは、お近くのラオックスマイコン取扱店へ



秋葉原本店 国電秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111

ラオックス コンピュータ メディア 国電秋葉原駅中央通り ☎03-253-1341

新宿店 マイコンシティ 新宿駅東口・靖国通り・伊勢丹会館並 ☎03-350-1241

地区	店名	所在地	電話
東京地区	サウンドショップ	●国電秋葉原駅前、歩いて1分	☎03-253-7111
	ソフトショップ	●国電秋葉原駅、万世橋そば	☎03-253-7111
	ニュー楽器館	●国電秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
	荻窪店	●国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	●錦糸町駅ビル"テルミナ"4F	☎03-634-2131
	蒲田店	●サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
	小岩店	●総武線小岩駅近く、サンロード	☎03-672-1061
	三鷹店	●新30m道路沿い	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	●吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
	調布店	●調布駅北口、京王線線路際	☎0424-84-0211
埼玉地区	浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	●岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	●北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	●わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"ピノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	●東武野田線春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	●小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	●川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
千葉地区	市原店	●五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	●稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	●ららぽーと2F、専門店街	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	●総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
神奈川地区	厚木店オーディオ館	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	●大和電報電話局隣り	☎0462-61-2011
	戸塚店	●戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	●ファッションランド小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

Laox



●新しいパートナー
マイコンハウスSPS/マイクロキャビン

Carry soft

Carry lab.

㈱キャリーラボ
〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル1F
TEL096-363-0211
電話ファクシミリ096-363-0235-G2・G3

●全国マイコン販売店で取り扱っています。通信販売／御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。尚、送料として300円加算してください。郵便振替口座／熊本0 18846●カタログおよびマイコン情報誌『チャレンジャーズ』ご希望の方は、氏名、住所、年令、職業を明記の上、切手200円を添えてお申し込み下さい。●サポートコーナー月〜金曜14：00〜17：00時まで電話にて受け付けます。TEL096-363-0047


「続・黄金の墓ースフィンクスの謎」
ただいま開発中!!
5インチFD版
PC-6001/PC-6001mk-II
PC-8801
新発売
3.5インチCF版
PC-6601
¥6,200
3.5インチCF版 ¥5800
SMC-70/777
新発売
3インチCF版
X-1/D
¥6,200
東芝EMIからも発売中!
Ektachrome
TRANSPARENCY
PROCESSED BY LOYAL COLOR
黄金の墓
1等賞のソフトだよ!
カセット版 4,800円
FM-7 X-1/D
PC-6001/PC-6001mk-II
新発売
MSX(32K) 4,800円 X-07(4,200円)
Ektachrome
SLIDE
新発売
PROCESSED BY LOYAL COLOR
MSX(32K)カセット版
ピラミッドの謎
ムー大陸の謎
黄金の墓
MagicalZoo
ムー大陸の謎
FM-7.8
X1(カセット)
(カセット5インチFD)
FRONT
ピラミッドの謎
X-1(要V-RAM)
グラフィックアドベンチャーゲームシリーズ
カセット版 4,800円
5インチFD版 5,800円
3インチCF版 6,200円
新発売
3.5インチSMC-70/777 6,200円
おもわずでつや!!
マジカルズゥのおもしろソフト!
5インチFD版 9,800円
カセット版 5,800円
3インチCF版 9,800円
パソコンアニメーター
X-1/D.C(要V-RAM)
これ最高~!
X-1
JR-200
MZ-2000
2200
80B
ひらがな百人一首
カセット版 4,500円
タートル
PC-6001・6001mk-II
PC-8001mk-II FM-7.8
X-1
カセット版 2,800円
TANK TOP
PC-8001
TANK BATA BATA
PC-8801・8001mk-II
PC-8001(N-BASIC)
Japanese 雀球
PC-8801・8001mk-II
PC-8001(N-BASIC)
マジカルズゥ
ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部
〒336浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)
MagicalZoo
できたてのホヤホヤ新登場!
カセット版 3,000円
近くのお店で手に入らない人は、ちょっとめんどくさいけどプログラム名、カセットおよびディスクの別、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でストラットフォードマイコン係までご注文下さい。(郵送料タダ!)機種名も忘れずにね。
カタログがほしい人は、切手200円分と資料請求券を送って下さい。 ☆スタッフ募集中!詳しくは、電話で
資料請求券

COMPTIQ



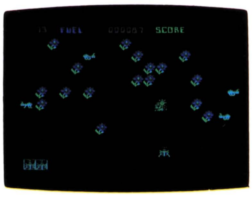
Vol. 1

全国各地でデスマッチ展開中！次はキミがチャレンジャーだ。

アクション
バグ・アタック







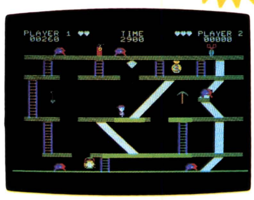
異様な形の昆虫軍団を、武装カブト虫で退治しろ！

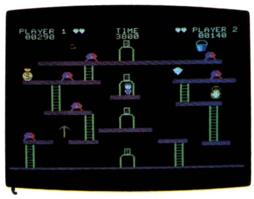
遥か砂漠の彼方から大型害バエやアリ、ムカデが攻めてくる。敵の放つナイフをかわし、ニードル・シュートでやっつけろ。砂漠を脱出してお花畑にたどりつくまでがひと苦労。コーヒーブレークキーもある痛快アクション。

ＰＣ８８０１＆ＰＣ８８０１mkII用・ＦＭ７＆ＦＭ８用
大好評発売中！●定価６、８００円／５インチＤＩＳＫ版

リアルタイム・アドベンチャー
マイナー2049







廃鉱深く、ボブのスリリングな追跡は、果てしなく続く。

バウンティ・ボブは正義感にあふれたマウンテン・ポリス。彼をコントロールしてウラニウム廃鉱に逃げ込んだ殺人者を逮捕しよう。アドベンチャーとアクションの面白エッセンスを集大成した話題作。キミの腕前に挑戦だ。

ＰＣ８８０１＆ＰＣ８８０１mkII用・ＦＭ７＆ＦＭ８用
大好評発売中！●定価６、８００円／５インチＤＩＳＫ版

アクション
エー・イー







鮮かな画面に見とれているとやられちゃうからご用心。

日本人の頭脳から生まれ米国で大ヒットした作品が、より華麗になって里帰り。マニアを狂喜させたグラフィックスと、高度なテクを要するスペースファンタジー。突然、悪玉に変身したＡＥから地球を守るのがキミの任務。

ＰＣ８８０１＆ＰＣ８８０１mkII用・ＦＭ７＆ＦＭ８用
大好評発売中！●定価６、８００円／５インチＤＩＳＫ版

シミュレーション
深度40







軽卒な判断は全員の死を招く。腰をすえて索敵せよ！

第２次世界大戦末期の北大西洋。形勢逆転を狙ってナチスドイツは、新鋭Ｕボートを投入。ヒトラーの特命を受けた艦長のキミは、18本の魚雷を抱いて出撃。歴史に基く壮大なシミュレーション。根気で迫るＢＡＳＩＣゲームだ。

ＰＣ８８０１＆ＰＣ８８０１mkII用／発売中●定価６０００円／５インチＤＩＳＫ版／使用言語ＢＡＳＩＣ

ニポンの
ミナサーマ



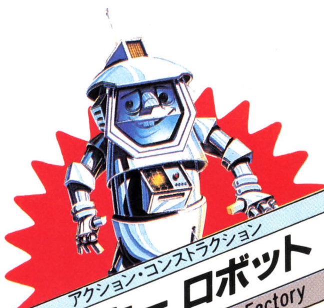
コニーチワ!
NICE TO MEET YOU.

名前:好漢バウンティ・ボブ
所属:From U.S.A. シリーズVol.1
「マイナー2049」
得意技:ジャンピングキック
出身:アタリ
タイプ:アクション型
タイトル歴:'84全米エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー・チャンピオン

名前:突撃男ミスター ロボット
所属:From U.S.A. シリーズVol.2
「ミスター ロボット」
得意技:バリアアタック、ファクトリーフォールド
出身:アタリ
タイプ:アクション+コンストラクション型

Vol. 2

アップル、アタリのヒーロー続々来日!今度の相手もてごわいぞ!



アクション・コンストラクション
ミスター ロボット
mr. Robot and his Robot Factory

幾多の障害乗り越えて、行くぞロボちゃん、元気よく。

僕の住んでいる工場は、忍者屋敷のように、
とんでもない仕掛けが到る所にあるんです。
で、その中のパワーピルを集めるのが仕事なん
ですが、エイリアンファイアーが邪魔するんだ。
22面の大仕事をキミも一緒に手伝ってほしい。
自由にデザインできる26の画面も斬新で~す。

PC8801 & PC8801 mkII用:7月下旬発売予定
FM7 & FM8用:7月下旬発売予定●定価6,800円/5インチDISK版

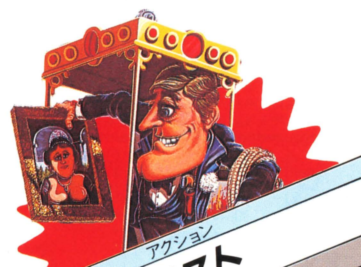


リアルタイムアドベンチャー
クライシス・マウンテン
CRISIS MOUNTAIN

起爆装置を早く解除しろ!迫真の山岳アドベンチャー。

キミは、某国の依頼により太平洋西北部の島に
派遣された、有能なフリーエージェントである。
国際テロリスト組織のアジトは洞窟の中にあった。
彼等が集めた武器・弾薬庫を捜し、時限爆弾の
起爆装置を外さなければならない。
先に爆発するのは火山か、爆弾か。危険が迫る!

PC8801 & PC8801 mkII用:7月下旬発売予定
FM7 & FM8用:7月下旬発売予定●定価6,800円/5インチDISK版



アクション
ハイスト
The HEIST

美術品を略奪する華麗なる怪盗団。その目的は…?

手口の鮮かさはもう芸術の域に達しているという
華麗な怪盗団グラハムクラッカーズをご存知か。
キミは、そこのフレッシュマンなんだ。
スパイ組織からの依頼で、博物館に忍び込み、
美術品だけを盗みまわる。なぜ……
男のロマンをくすぐる、シティ派アクション。

PC8801 & PC8801 mkII用:7月下旬発売予定
FM7 & FM8用:7月下旬発売予定●定価6,800円/5インチDISK版

〈From U.S.A. シリーズ〉のお買い求めは全国のマイコンショップで!(3.5インチ版近日発売予定)

禁断のゲームソフトはクオリティがいのち
COMPTIQ

販売 株式会社小西六エニックス
制作 株式会社コンプティーク
〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F電話 (03)234-8041

ツクモ サマー ボーナス

富士通新製品セット



本体

①FMNEW7 ………￥ 99,800
②FM77D1 ………￥198,000
③FM77D2 ………￥228,000

組合せ例…FMNEW7 ￥99,800＋Bセット特価￥46,500＝146,300

モニターセット

Aセット	Bセット	Cセット	Dセット
MB27343（富士通）…………￥67,800 CRTケーブル…………￥ 1,800	TX-12T1（ナショナル）…………￥64,800 CRTケーブル…………￥ 1,800 RQ-8100（データーレコーダー）…………￥13,000 ツクモオリジナルソフト5本…………￥15,000 定価￥94,600	NH14DL（ニデコ）…………￥59,800 CRTケーブル…………￥ 1,800 RQ-8100（データーレコーダー）…………￥13,000 ツクモオリジナルソフト5本…………￥15,000 定価￥89,600	C14-VC1（サンヨー）…………￥93,000 CRTケーブル…………￥ 1,800 RQ-8100（データーレコーダー）…………￥13,000 ツクモオリジナルソフト5本…………￥15,000 定価￥122,800
定価 69,600円	特価 46,500円	特価 59,300円	特価 69,800円

＊本体とモニターセットの中からお好きな組み合せをお選び下さい。本体のみの場合は定価販売です。詳しくは店頭係員にお問い合せ下さい。

アスキーのグラフィックワークブック…………￥1,500 サービス中

より簡単に、より経済的に
テープを超えたクィックディスク搭載！ NEW
クリーンコンピューター シャープMZ-1500
新製品 ￥89,800
★8秒待つだけのスピードローディング、クリエイティブ機能充実、PCG機能、PSG機能、RAMファイルでパワーアップ、ボイスボードetc.

ニュー X1 シリーズ、2タイプ登場！
拡張I/Oボード2ボード内蔵 CZ-803C ￥119,800
漢字RAM拡張I/Oボート2ボート内蔵 CZ-804C ￥139,800

新製品!! **HITACHI MB-S1/10**
日立パーソナルコンピュータ S1シリーズを新発売!!
高性能カラーグラフィック機能とIMバイトの大容量メモリー空間を有しながら高速演算等を実現！
￥128,000

新製品!! 音と絵から入るわかりやすいパソコン
SONY SMC-777C
★3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブ1基搭載
★4096色カラーパレット（SMI-733）内蔵
★4枚のオリジナルディスクとブランクディスクを付属
￥168,000

ツクモウルトラシステム

大特価クレジット 魅力の価格がクレジットで	**頭金ナシ** 月々￥3,000クレジット	**低金利クレジット** 便利なクレジット60回までOK！	**全商品保証付** 製品はすべてメーカー保証付
日曜配達も可能 （札幌店除く）より楽しく日曜日	**支払いは約2ヶ月後** スキップクレジットで，	**高額下取制度** ツクモ全店高額下取り買取りOK！	**電話クレジット** お申し込みは電話一本でOK

★今、お申し込みになればお支払いはあなたのご希望に（但し6ヶ月以内）

★ツクモらくらくクレジットお問い合わせは☎251-9911まで

特選品 大セール 6/10〜7/9

ツクモ イベント スケジュール

企 画 い ろ い ろ

6/23,24,30,7/1	ロジテック・フェア(北海道・札幌店) KP-3000(プリンター)、K-305PC、K-305FM(ディスク)各10台、限定超特価大奉仕!! メーカー・インストラクターが親切にご説明致します。
6/22,23,24,29,30 7/1, 6, 7, 8	ツクモグレードアップ大作戦 シャープ・ニデコ周辺機器フェア(東京・7号店2階) パソコン、システムアップにツクモが大特価でお手伝。さらにメーカーのインストラクターが親切に、グレードアップへアドバイス!!お待ちしてマース。

東京・秋葉原電気まつり 6/15〜7/31

1等¥100,000プレゼント!!

総額¥60,000,000が当る!!
お買い上げ¥5,000以上の方に
抽選券 進呈中!!

クレジットの取扱いもOK!!

★東京・各店のみ、です。ヨロシク!★

今月の目玉品コーナー

商品	定価	特価
●CZ800C+CZ800D+CZ8GR+ソフトテープ2本(ツクモオリジナル) 台数限定	定価¥306,000➡	特価¥198,800
●MZ-2000+1R01+GRAM2,3+ソフト5本	定価¥262,000➡	特価¥99,800
●MZ-2200+MZ-1T02+TX-12T1+ケーブル+ソフト2本	定価¥220,400➡	特価¥129,800
●FP-1100 台数限定	定価¥128,000➡	特価¥49,800

MSXおすすめセット

●HC-6 Aセット

HC-6…MSXパソコン…… ¥64,800
①14C-NIOE シャープモニター… ¥93,000
②CI4-VCI サンヨーモニター… ¥93,000
①,②いずれか1点
ゲームカートリッジ1本…… ¥ 4,800

定価 ¥162,600

特価¥119,800

●HC-6 Bセット

HC-6…MSXパソコン…… ¥64,800
①14C-NIOE シャープモニター…¥93,000
②C14-VCI サンヨーモニター… ¥93,000
①,②いずれか1点
スーパーインポーズユニット… ¥20,000
ケーブル(21P-21P)……… ¥ 6,000
ゲームカートリッジ1本…… ¥ 4,800

定価 ¥188,600

特価¥138,800

●ML-8000セット

ML-8000 MSXパソコン‥¥59,800
ゲームカートリッジ2本……¥ 9,600
ジョイスティック1個……… ¥ 4,200

定価 ¥73,600

特価¥59,800

トレードセンターからのお知らせ=大好評につき来月号から新制度で再スタート

ツクモトレードセンター開設以来、御好評いただき誠にありがとうございます。現行の制度では処理に限界がありますので、新制度を検討中です。これからもより多くのお客様に御利用いただけるよう、更に便利なトレードセンターにしてゆきたいと考えております。
よろしくお願いいたします

トレードセンタースタッフ一同

通信販売の受付は
03(251)9911へ
ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合わせ下さい。

富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!
●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます
残金のみに金利がかかります
●60回払いまで出来ます。但し、1回の支払い額は3,000円以上
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です
●取扱いクレジットカード:日本信販、ジャックス、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい。)

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機(株).MB7係

九十九電機株式会社

ニューセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1-16-10	☎03(251)0987
名古屋店 3F	〒460	名古屋市中区大淀3-30-86 ラジオセンターアメ横ビル内	☎052(263)1681
5号店	〒101	東京都千代田区外神田3-1-14	☎03(251)0531
7号店	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9	☎03(251)0531〜2
札幌店	〒060	札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1	☎011(241)2299
ビデオセンター店	〒060	札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1-1F	☎011(241)3999

■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、各古屋店は毎週月曜日
札幌店(マイコン・ビデオ店)は第3木曜日

★セットの場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

6月号 大好評発売中

毎月18日発売

定価530円

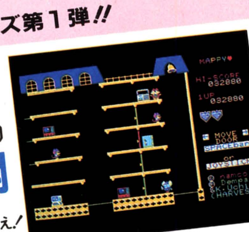
■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在――。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。



マイコンソフト
namcoオリジナルシリーズ第1弾!!

MAPPY (X1)
(マッピー)
全プログラム公開
ドア飛ばしの必殺テクで
ニャームコたちを追っぱらえ！



©(株)ナムコ

特集：誰にも作れるマシン語プログラム

■マシン語基礎用語から応用プログラムまで
Z80/6809マシン語プログラムへの招待

特別企画：OS研究

■OS機能と役割を徹底比較
日本語版(PC-9801対応)MS-DOS vs CP/M-86

マイコン最新情報

■天才は限度を超える！FM-7後継機種
富士通FM-NEW7, FM-77

■日本語ハンドヘルドコンピュータ
エプソン・諏訪精工舎HC-88

■アナログRGB対応, 64K RAM実装
東芝パソピアIQ 2機種

■パソコンで初めてクイックディスク搭載
シャープ MZ-1500

■アップル社の逆襲
アップル APPLE IIC

■コンピュータグラフィックス＆ミュージック機能を追加
ソニー SMC-777C

■最新パソコン解析情報
MSX・SMC-777C内部解析＋PC-100・MZ-5500中間コード

ホビーコーナー

■88版で話題騒然!!アイパー君の反撃なるか？
PC-8001mkIIフルーツパーラー

■人喰いエイリアンや爆弾から逃げろや逃げろ
Jumping Dropper

■バイキン，ガンをたたきつぶし健康な体をとりもどせ
DOCTOR/Micom Jacson and Paul Micomthey

入門コーナー

マシン語でゲームプログラムを作ろう
Z80マシン語プログラム入門⑥

新連載 初歩から初級へ BASIC活用ABC

あなたのプログラムテクニックに挑戦 BASIC基本問題集＝PRINT USING文＝

あなたの質問にお答えする Dr. ヒロのマイコン相談室

ビジネスコーナー

マイコンによる物理の世界
物理学入門＝ステレオ投影放物線・薬品ラベル印字プログラム

これは便利だ！答え一発 ローン計算早見表作成プログラム

使いやすさバツグンに！＝PC-8801, PC-9801への移植付＝
PC-8001mkII漢字ワードプロセッサ・バージョンアップ版

マイコンによる COBOL入門⑱＝多段階合計の計算＝

セキュリティの思想を具体化
"安全"を身近にしたコンピュータ・オンラインシステムを探る

テクニカルコーナー

小さな印刷屋 らくらくセッター活用法PartII＝縦書き印字について＝

16ビットパソコンを使いこなそう
PC-9801E/F活用研究＝エラーと上手に付き合う方法＝

BDS-Cプログラミング講座
実践C言語

Prologue to Prolog Programming
Prolog入門

あなたもコンピュータグラフィックの世界へ
グラフィックテクニック入門＝マウスを使いこなそうPARTIII＝

君のパソコンで作曲に挑戦
コンピュータ・ミュージックの世界＝Roland-DG社 MIDIコンポーザ＝

16ビットマイコン活用事例
コムテックBC-1688音声データI/O・SPEECH DISPLAY

OS研究 UCSD P-System入門⑩＝P-SystemをMZ-2000に移植する＝

情報コーナー

フロッピーディスクに納められた最新ファッション
アパレル業界最前線 by COMPUTER

深めよう！人間とコンピュータの友好関係
VDTとの上手なつきあい方

日本市場へも参入なるか？IBMのニューマシン
PC Jrのプロフィール

新マイコン西洋事情/マイコン放談室＝日本のソフトウエア市場＝

HAUNTED CAVE

ホーンテッドケイブ(幽霊洞窟)

for PC-8801/mkII

テープ版 4,200円
ディスク版(5FD)5,800円



決まった!! 必殺「延髄斬り」





僕の名は"ポックン"。千両箱の山を求めて、ほら穴の前までやってきた。中には、から傘や提灯や一ッ目小僧などお化けがいっぱい…。でも得意の『延髄斬り』や消火器を使えば、もう大丈夫!!あとは、あなたの腕次第です。

●使用言語/N88-BASIC+機械語(使用RAM:約46Kバイト)
●増設装置/必要なし 反射神経型ゲーム(説明書付)

製造販売:(株)カーメイト ベルソフト事業部 総発売元:電波新聞社
お求めは、本誌巻末にリストされている全国有名パソコンショップまたは電波新聞社各支局でどうぞ



© (株)ナムコ



ジョイスティック

ゼビウスの空中攻撃用兵器〝ザッパー〞と地表攻撃用兵器〝ブラスター〞を使い分けられる2トリガボタンを装備した本格的な製品です。右手、左手の逆転用スイッチや、クイック・タッチ感覚のボタン、業務用に準じた方向レバーなど、ハイグレードな仕様です。X1の他、MSXパソコンにも使えます。

おわび‥X1用ゼビウス発売にあたり、商品供給が追いつかずお客様にはたいへんお待たせしまして申しわけございませんでした。また、御販売店各位には、充分な商品供給ができず多大なごめいわくをおかけしましたことをおわび申しあげます。

トーロイド、タルケン、ゾシー、ギドスパリオ、ザカート、ジアラ、カピ、テラジ、ブラグザカート、ガルザカート、シオナイト、バキュラ、アンドアジェネシス、ブラグザ、ソルバルウ、バーラ、ガルバーラ、スペシャルフラグ、ゾルバグ、ログラム、デロータ、ドモグラム、ガルデロータ、ボザログラム、グロブダー、ソル、……………………………………フルキャラクター、フル画面、

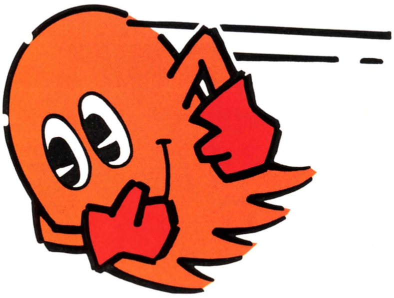
そして神秘をX1にプログラムしました。 マイコンソフト

XEVIOUS FOR X1

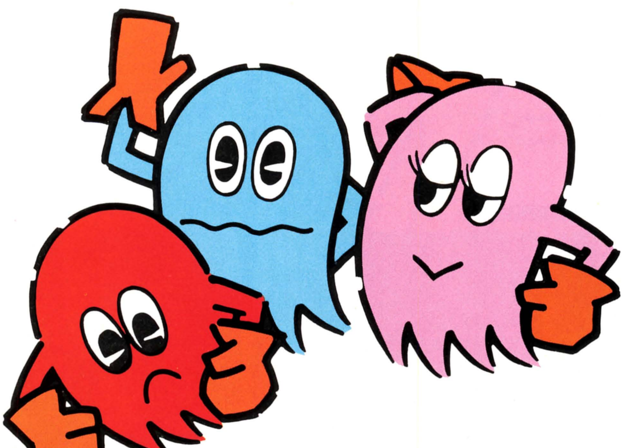
for X1(要G-RAM)…ジョイスティック付5,900円〒350円
for X1(要G-RAM)………ソフトのみ4,300円〒300円
for X1D(ディスク)…ジョイスティック付7,500円〒350円
for X1D(ディスク)………ソフトのみ5,900円〒300円

さすがのナムコ

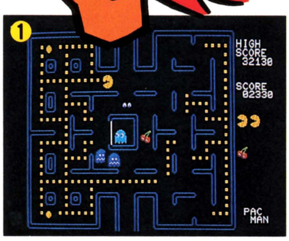
遊気

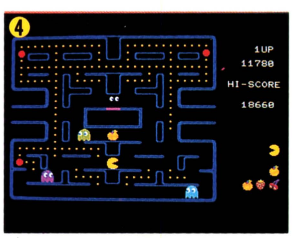


「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。 ナムコ
どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。心ゆくま



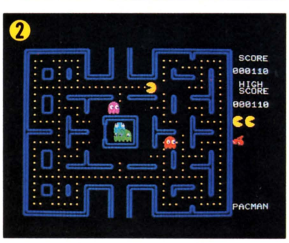


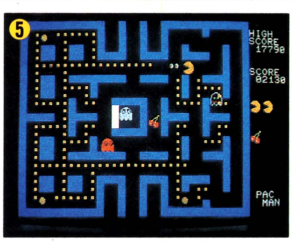






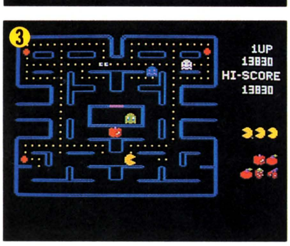


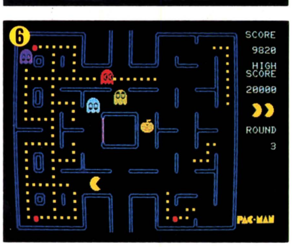




①パックマンfor PC-8801　定価3500円
②パックマンfor FM-7　定価3500円
③パックマンfor PC-6001mkII PC-6601　定価3000円
④パックマンfor X1　定価3500円
⑤パックマンfor PC-8001mkII　定価3500円
⑥パックマンfor MZ-700 PCG共用 (1200/K/C(48K))　定価3000円
⑦ギャラクシアンfor PC-8801　定価3500円
⑧ギャラクシアンfor PC-6001mkII　定価3000円
⑨ギャラクシアンfor MZ-700/1200 (48K)　定価3000円
⑩ギャラクシアンfor PC-8001mkII　定価3500円
⑪マッピーfor X1　定価3500円
⑫マッピーfor MZ-700 PCG共用 (1200/K/C(48K))　定価3000円
⑬ディグダグfor X1　定価3500円
⑭ディグダグfor PC-8801　定価3500円
⑮ディグダグfor PC-8001(Nモード)　定価3000円





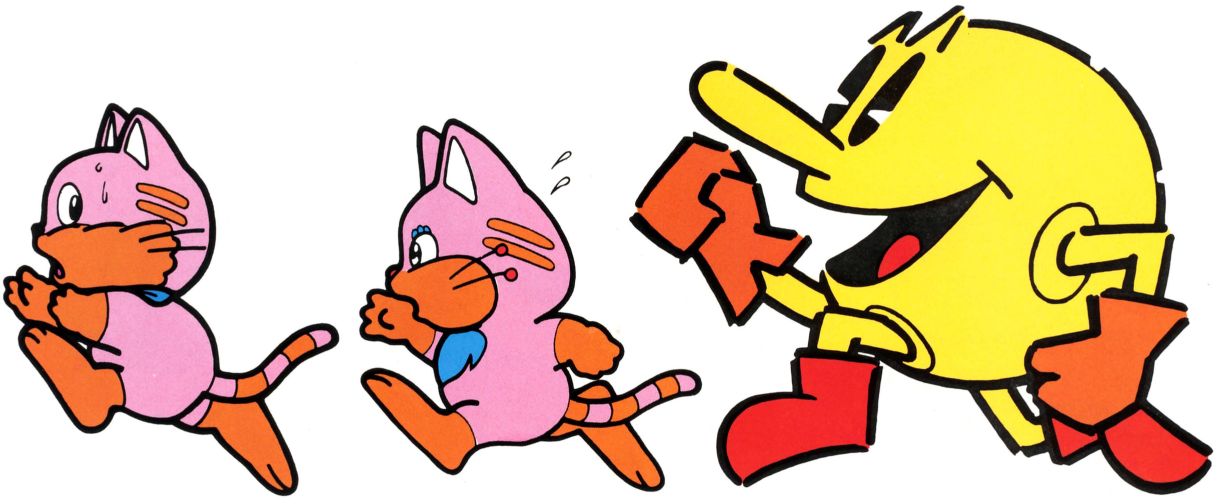


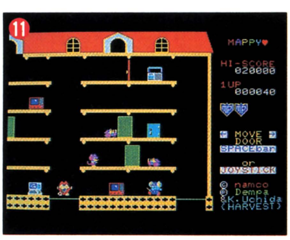


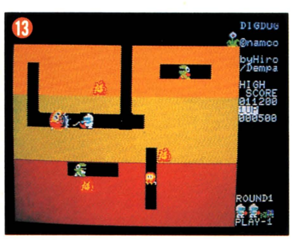
凜 RIN 凜 RIN

から産みだされた数々のビッグタイトルのゲームをパソコンバージョンでお届けします。
でお楽しみください。

PRESENTED by DEMPA

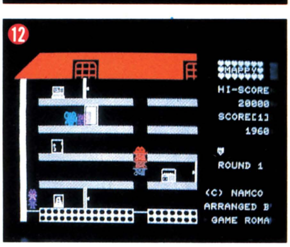


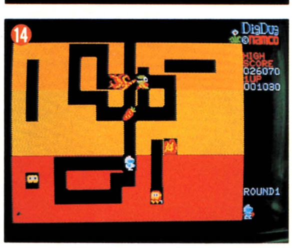


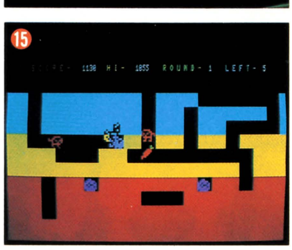












⑯タイニー・ゼビウスfor PC-6001
PC-6001mkII
PC-6601
定価3500円

⑰ゼビウスfor X1C/CS/CK(テープ)
ソフト+ジョイスティック 定価5900円
ソフトのみ 定価4300円
ゼビウスfor X1D(3インチフロッピー)
ソフト+ジョイスティック 定価7500円
ソフトのみ 定価5900円

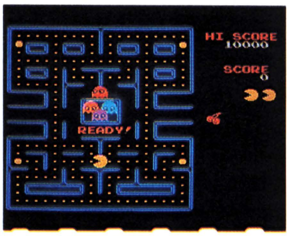
ソフト名＼機種名	FM-7	MZ-700	MZ-700(PCG)	MZ-1200(48K)	MZ-1200(48K)(PCG)	MZ-80K/C(48K)	MZ-80K/C(48K)(PCG)	PC-6001(32K)	PC-6001mkII	PC-6601	PC-8001(32K)	PC-8001mkII	PC-8801	PC-8801(N-BASIC)	X1	X1C	X1D(テープ)
ディグダグ※(1)		△	△								○	○	○	○	○	○	○
ギャラクシアン		○		○					○	○		○	○		△	△	△
マッピー	△	○	○	○	○	○	○								○	○	○
ゼビウス	△														○	○	※(2)
タイニーゼビウス								○	○	○							
パックマン	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○	○		○	○	○

○は発売中です。
△は近日発売が予定されています。
※(1)NECのパソコン用ディグダグにはPC-8801専用とN-BASICモードの2種類があります。※(2)メディアはディスクです。

お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円，2本300円，3本400円，5本以上サービスです。



パックマン

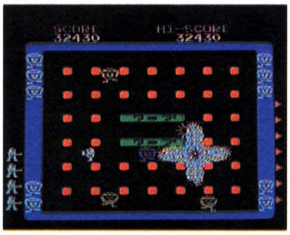




定価4,500円

迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

ワープ&ワープ

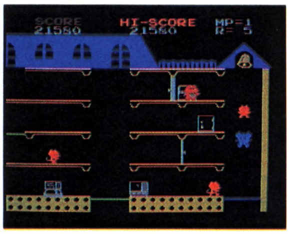


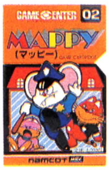


定価4,500円

おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

マッピー

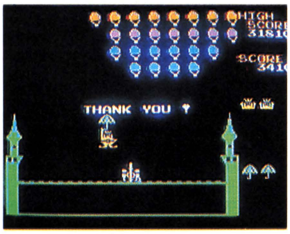




定価4,500円

正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

キング&バルーン

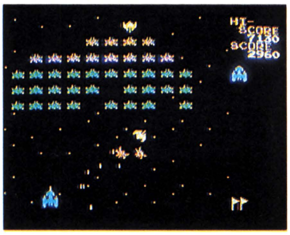




定価4,500円

風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"

ギャラクシアン





定価4,500円

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

ラリーX





定価4,500円

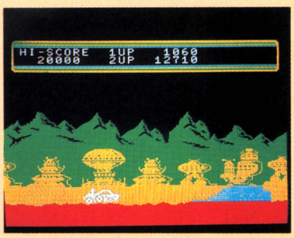
迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

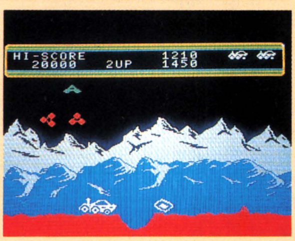
MADE BY PROFESSIONAL

MSX GAME

ムーンパトロール

MOON PATROL





BY アイレム㈱

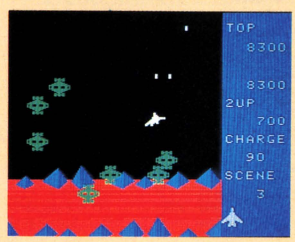
月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどのスーパー機能を持つ月面車でムーンパトロールに出発。迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め!

定価4,500円

エクセリオン

EXERION

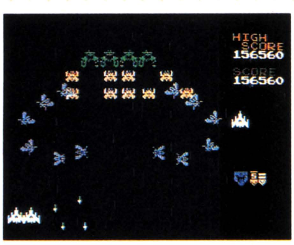




BY ジャレコ㈱

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中!

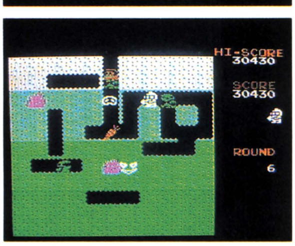
定価4,500円



ギャラガ

定価4,500円

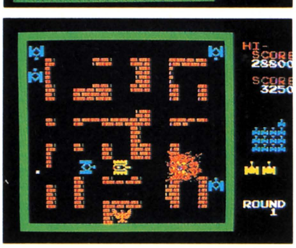
相手は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじい編隊飛行攻撃に油断は禁物!ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身!チャレンジングステージのパーフェクトもユメじゃない!エコー付きサウンドにも感動!!



ディグダグ

定価4,500円

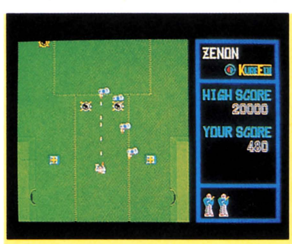
地中にもぐって掘りまくれ!ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン!上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽!「陰険打ち」、「陰険落とし」、「風船抜き」など、ワザはいっぱい!盛だくさん!ボーナス点はベジタブル。ガッチリ取ろうハイスコア。



タンクバタリアン

7月初旬発売　定価4,500円

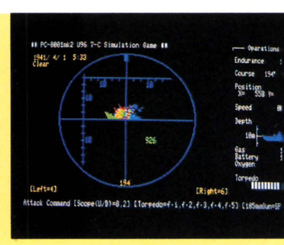
地響きをあげ司令部めがけてせまりくる敵戦車軍団との間にくり広げられるすさまじい市街戦。ステージごとに変わる町なみを、す早く読み取り、防衛線を確保するのが勝利への第一歩。危険をおかし肉薄正面攻撃が高得点への道。カラー戦車の正面攻撃でパワーアップもできる。



空間浮遊都市 ゼノン

PC-8801mkII　X-1　定価3,800円

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。反撃のチャンスは今だ!



シミュレーションゲーム ユーボート

FM-7　PC-8001mkII　定価3,800円

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

マイコンソフト

お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。

郵便はがき

141-

40円切手をお貼り下さい

(受取人)
東京都品川区
東五反田1−11−15
電波新聞社出版部
月刊マイコンBASICマガジン編集部行

25キャンペーン応募用⑦

ご住所(ふりがな)
〒・　　都・道 府・県　　TEL　−　−

ご氏名(ふりがな)　　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他(　　)
●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　(　　時間　　分)

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●ベーマガをどのように活用されてますか？
1.ゲームを楽しむ　2.プログラミングの勉強
3.アイデアを得る　4.SUPER SOFT MAGAZINEが見たい

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。

マイコンBASICマガジン応募カード

機種名			
プログラム名			
氏　名		年令	才
住　所	〒		
TEL番号		応募年月日	年　月　日

キリトリ線

25キャンペーン
読者が選ぶ「ザ・ベストプログラマー」のご案内

マイコンBASICマガジンは，1982年6月創刊の7月号以来順調な歩みを続け，本年7月号で3周年目を迎えました。この号は通巻25号目となりますが，この「25」と「発行部数25万部達成」を目標に，「25キャンペーン」を実施することになりました。

この企画の一つである「ザ・ベストプログラマー」は，読者の皆さんにマイコンBASICマガジンのベストワンプログラムを選んでいただこうというものです。

対象は'84年5月号から8月号までに掲載されるプログラムで，まず，毎月のベスト・プログラムを皆さんの投票により選出します。選ばれたプログラムは9月号で最終選考を行ない，マイコンBASICマガジンの「THE BEST PROGRAMER」を決定します。

注1）毎月の愛読者カードが応募用紙になっています。各プログラムには，エントリーコードがつけられていますので，よいと思うプログラムのコードに○をつけて編集部に送ってください。○は1機種につき一つだけつけてください。

注2）エントリーコードは，型番を省略したものが使われています。ウラ側の表を参考にしてください。

応募していただいたかたには，毎月抽選で編集部よりプレゼントを送らせていただきます。

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑦愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体 ＿＿＿＿　ディスプレイ ＿＿＿＿　その他 ＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体 ＿＿＿＿　ディスプレイ ＿＿＿＿　その他 ＿＿＿＿

●任天堂のファミリーコンピュータを……

持っていますか？(Yes・No)　ほしいですか？(Yes・No)

よいと思うプログラムを各機種1本ずつ選んで，
番号に○をつけてください。

BJ①	BJ②	BL①	BL②	FM①	FM②	RX①	RX②	J1①	J1②
J2①	J2②	MS①	MS②	M5①	M5②	MK①	MK②	MK③	MB①
MB②	MB③	M22①	M22②	M55①	M55②	PA①	PA②	P6①	P6②
P6II①	P6II②	P8①	P8②	P8II①	P8II②	P88①	P88②	SC①	SC②
SM①	SM②	X1①	X1②	HC①	HC②	PB①	PB②		

キリトリ線

連絡事項

キリトリ線

キリトリ線

25キャンペーン「ザ・ベストプログラマー」エントリー機種紹介

本企画へのエントリー機種は，各メーカーにより決定されています。エントリー機種の作品には，タイトルにキャンペーン・マークとエントリーコードが表示されています。

[BJ] ベーシックマスターJr./LII 2……日立
[BL] ベーシックマスターLIII/MK5……日立
[FM] FM7/8……富士通
[RX] RX-78……バンダイ
[J1] JR-100……松下
[J2] JR-200……松下
[MS] MSX：H1/FM-X/CF-2000/PASOPIA IQ/HB-55/PAXON/YIS-503……日立・富士通・松下・東芝・SONY・ゼネラル・ヤマハ
[M5] M5……ソード・タカラ
[MK] MZ-K/1200/700……シャープ
[MB] MZ-80B/2000……シャープ
[M22] MZ-2200……シャープ
[M55] MZ-5500……シャープ
[PA] PASOPIA(T)/5/7……東芝
[P6] PC-6001……NEC
[P6II] PC-6001mkII/6601……NEC
[P8] PC-8001……NEC
[P8II] PC-8001mkII……NEC
[P88] PC-8801/mkII……NEC
[SC] SC-3000……セガ・エンタープライゼス
[SM] SMC-70/777……SONY
[X1] X1/C/D……シャープ
[HC] HC-20……エプソン
[PB] PB-100……カシオ

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	51961

金額：億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名：株式会社 電波新聞社

料金：払込み　特殊　円

※（郵便番号　　　　　　）

払込人住所氏名

■読者整理番号

備考

受付局日附印

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	51961

加入者名：株式会社 電波新聞社

金額：億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

※

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

59. 3. 1 現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（1）	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（2）	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（3）	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（4）	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	デジタル技術入門基本18章	1,500円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	ＯＡ導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンＯＡ用語辞典	2,300円	〒250円
ＭＺ－80活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
ＰＣ－6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ－2000 活用研究	1,300円	〒300円	ＢＡＳＩＣ ＭＡＧＩＣ	980円	〒250円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	ＯＡ導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03－445－6111	関東総局	0273－26－3206	神戸支局	078－391－5885
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	0542－54－6405	広島支局	082－228－5581
西部本社	092－431－7411	新潟支局	0252－45－2526	高松支局	0878－61－3111
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266	下関支局	0832－67－7478
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661	熊本支局	096－380－7500
仙台支局	0222－27－7211	京都支局	075－221－8021	鹿児島支局	0992－26－3630

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電　気　店	¥ 14,400	マ　イ　コ　ン	¥ 6,240
AudioVideo	¥ 7,200	ラジオの製作	¥ 7,200
季刊ＯＡ情報	¥ 6,000	マイコンBASICマガジン	¥ 4,440
		ＯＡパソコン	¥ 6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は13冊分の購読できます。
④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る— 定価 600円〒100円
月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 **電気店** 定価1,200 円 〒105円

音と映像のクリエイト マガジン
月刊 **AudioVideo**
定価 600円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 **マイコン** 定価 530円 〒135円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 **マイコンBASIC Magazine** 定価 300円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌
月刊 **OAパソコン** BUSINESS PERSONAL COMPUTER 定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル
季刊 **OA情報** 定価1,800円 〒350円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

購読申込書

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

昭和　　年　　月　　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年　より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先 住所 〒□□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先 貴名　㊞	電話	年令　才 / 性別　男・女
通信欄		

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

マイコンBASICマガジン 7月号目次

©マイコンBASICマガジン7月号

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第3巻　第7号

昭和59年6月25日印刷

昭和59年7月1日発行

特別定価 350円

東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111

(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦 その24

アイデアからプログラミングまで

ゲームの作りかた教えます！の巻

―― サンプルプログラム「みかんを守れ！」付き ――

Dr. Dの子分

ベーマガのプログラムを打ちこんできて，そろそろ自分でプログラムを組んでみたいと思ってる人はいませんか？

今回の移植テク大作戦は，実際に一つのゲームを作りながら，そのポイントと手順について，お話ししてみようと思います。

ここで使用する機種は，シャープのＸ１シリーズです。ただし，他機種を持っている人にもわかるように解説してるので，ぜひ一度読んでみてください。では，はじめましょう！

さて，では作りましょうか！　とはりきってみても，意外に決まらないのがゲームのアイデアです。

ベーマガの「ＢＬＡＣＫ　ＢＯＸ」を担当してる影さんに聞いてみました。

影：アイデアだって⁇　そんなの，なんだってイイデア‼

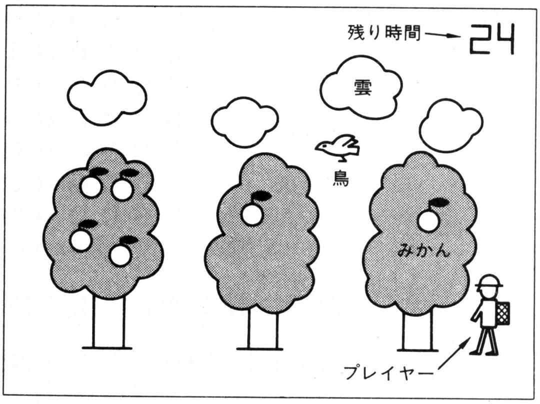
実は私も，影さんの意見には同感なんです。かっこいいアイデアなんてでるわけない！　むしろ身のまわりの題材をゲームにしたほうが，ずーっとおもしろいのです。

ベーマガに掲載された作品がユニークなのも，アイデアとして現実をコミカルに表現してるからじゃないでしょうか。

ということで，私はすぐに今回のテーマを「みかんを守れ！」に決めちゃいました。

「みかんを守れ！」ゲーム
(For X1/C/D)

さてタイトルを決めたところで，今度は具体的にどんなゲームにしたいのかを考えます。タイトルのとおり，プレイヤーのやることは，みかんを守ることです。なにから守るかというと，いじ悪な鳥から守るのです。ここまで読むと，なんとなく画面のようすが浮かんできませんか。



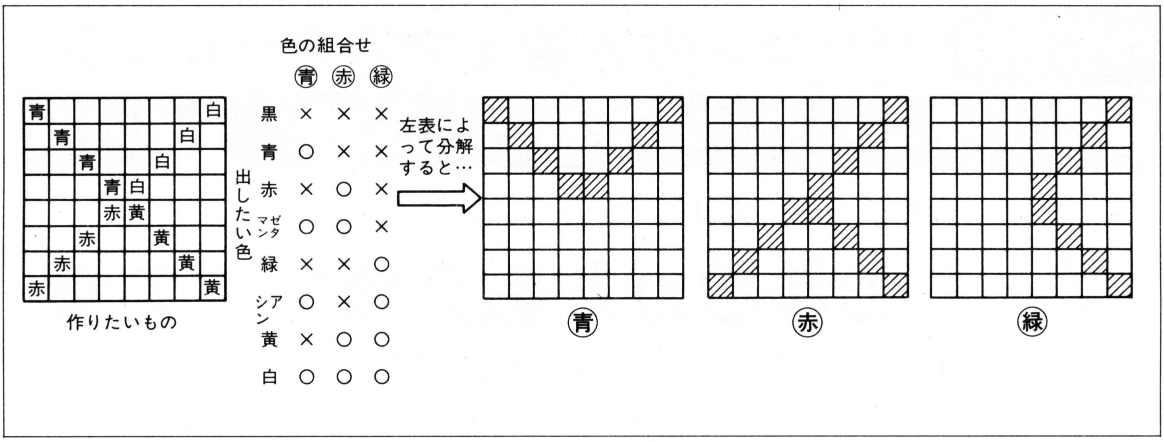
《第１図》ゲーム画面のもと絵

鳥がみかんを落とそうと飛んでくるのを，プレイヤーが追い払ってみかんを守る。鳥は一度は離れていくけれど，また飛んでくる。こんな感じです。

ここで少し考えると，まだはっきりしないところがありますね。どうやって鳥を追い払うのかということと，いつまで守っていたらよいのかということです。

まず追い払う方法です。実際には大声を出すのが一番早いのですが，画面で大声を出すというのはめんどうなので，石を投げることにしましょう。つぎにもう一つの，いつまで守っていたらよいのかということですが，これは制限時間を決めて，その時間だけ守りきればよいということにしましょう。

ところで，ゲームには終りがなければいけませんね。この「みかんを守れ！」が終るのは，制限時間守りきったときと，鳥にみかんを全部落とされたときです。



《第２図》PCGデータの作りかた(１)

斜線の部分を1,空白を0として,横一列ずつを2進数にすると…

```
青 10000001
   01000010
   00100100
   00011000
   00000000
   00000000
   00000000
   00000000
```

同じように 赤 緑 もやって16進数にすると…

⇒

```
青 81,42,24,18
   00,00,00,00
赤 01,02,04,08
   18,24,42,81
緑 01,02,04,08
   08,04,02,01
```

⇓

これをコード 00 に設定すると

```
DEFCHR$(0)=HEXCHR$("81422418000000
00010204081824428101020408080402 01")
```

(青: 8142241800000000 / 赤: 0102040818244281 / 緑: 0102040808040201)

《第３図》PCGデータの作りかた(２)

こんな感じのゲームです。それから，ゲーム画面は**第１図**のようにしましょう。

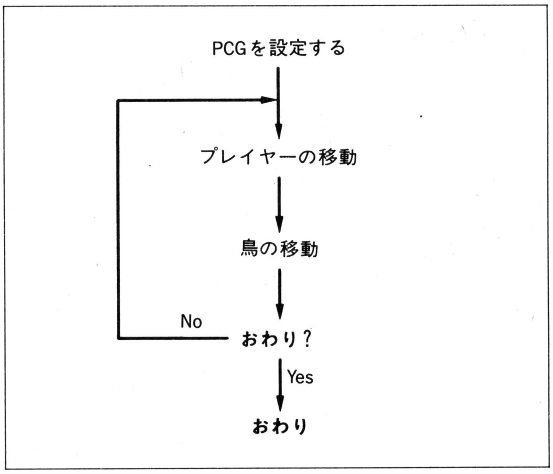
1) キャラクタを作ろう!

さあ，ゲームの内容は，これで決まりました。今度は，ゲームに出てくるキャラクタを考えましょう。

Ｘ１にはＰＣＧという便利なものがあるので，これを使います。グラフィックでやる場合は，３，６月号の移植テクを見てください。

ＰＣＧを使ったときの長所は，動きが速くなることと，重なったグラフィック画面がこわれないことです。また，短所は細い動きができないことと，大きさがある程度決まっていることです。

ＰＣＧを設定するには，設定するためのプログラム（ＰＣＧエディタやＤＥＦＣＨＲツールといったもの）を使ってデータを作ります。これには，ＤＥＦＣＨＲ文（ＰＣＧを設定する命令文）を作る方法と，手書きでデータを作って，そのデータをまた自分で一生懸命ＤＥＦＣＨＲ文にする方法の二とおりがあります。

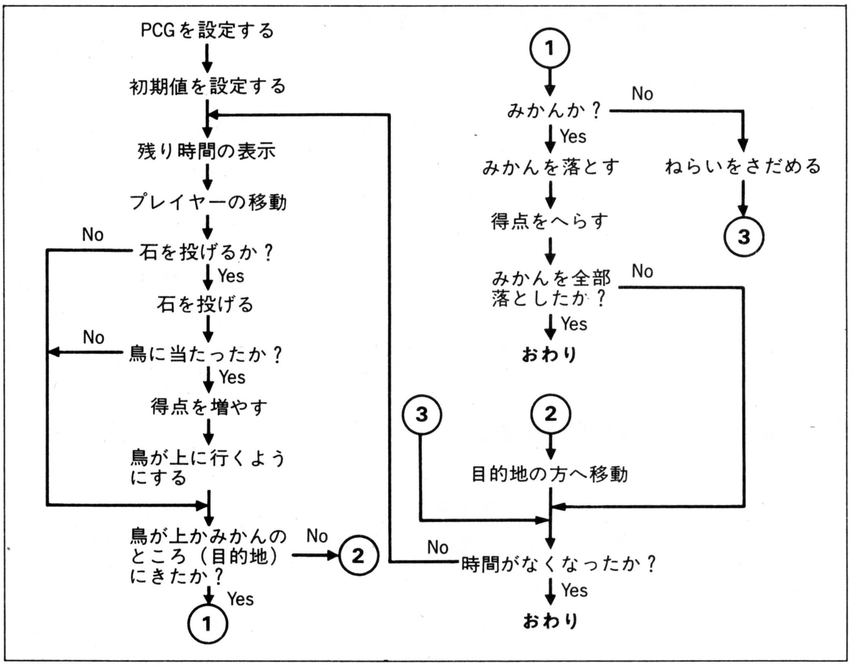


《第４図》ゲームの流れ(１)

簡単な模様を作る場合には，手書きでやってもたいしたことはありませんが，やはりゲームのキャラクタ

となると大変ですので，エディタなどのプログラムを使って作るほうがよいでしょう。手書きで作る人は**第2，3図**を見てください。

それから，大きさは一つ分では小さくて見にくいので，2×2の四つ分の文字の大きさ以上にしたほうがよいでしょう。みかんは2×2，鳥も2×2，プレイヤーは2×4の大きさです。残り時間の数字も作りましたが，このようなオリジナルの文字は，どんな大きさでもよいでしょう(この数字は，1×2の大きさです)。



《第5図》ゲームの流れ(2)

2) グラフィックを描こう

ずっと画面に出ているだけの雲と木は，グラフィック画面に描きます。両方とも円と長方形しか使わないで，簡単に作れました。グラフィック画面に描くものは，なるべく単純な図形にしたほうが，データばかりにならなくてよいでしょう（PCGのデータが多いので，グラフィックを多くしたら，データばかりになってしまいます)。

《第1表》プログラムの説明

10行	配列の宣言
20行	PCGの設定をする
30～100行	各キャラクタを配列に入れる
110～210行	雲と木を書く
220行	ゲーム開始の入力待ち
230～260行	初期値設定
270～290行	残り時間の表示
300～490行	鳥の動き
500～560行	人の動き
570～630行	石を投げる
640行	終わりの画面
650～680行	雲と木のデータ
690行	みかんの位置のデータ
10000～10650行	PCGの設定

《第2表》配列と変数

●配　列

OA	みかんのGET・PUT用
BA	鳥のGET・PUT用
NUM	数字のGET・PUT用
MAN	プレイヤーのGET・PUT用
K	雲のGET・PUT用
L	木のGET・PUT用
CL	空白のGET・PUT用
OA1	みかんの位置

●変　数

M	落ちたみかんの数
MN・MN1	プレイヤーの位置
MD	プレイヤーの方向
BX・BY	鳥の位置
BD	鳥の方向
B	目標のみかんの番号
TX・TY	目標の位置
TE	点数

3）さあ，プログラムしよう！

キー・ボードをたたく前に，これから作るプログラムのだいたいの流れを示しておきましょう（**第4図**）。

でも，これでは簡単すぎていて，どこでどうなるかよくわかりません。そこでもう少しこまかく書いてみると，**第5図**のようになりました。

この図をもとにして作ったプログラムが**リスト1**にあるものです。では，実際にどのようにプログラムしたのかを説明していきます。

4）実際のプログラム

おおまかなプログラムのようすを**第1表**に，おもな変数とその役目を**第2表**に示します。**第5図**と比べると，プレイヤーと鳥の動きのプログラムの順序が違いますが，内容は変りません。ごちゃごちゃに順序が入れ代っては困りますが，まとまったものどうしで入れ代るのは問題ありません。

では，細かい説明をしていきましょう。

10行は，まず配列の宣言をしています。**第2表**を見るとわかるように，ほとんどがＰＵＴ文ＧＥＴ文で使うための配列です。ＰＣＧを使っているので，わざわざＰＵＴ，ＧＥＴを使わなくてもできるのですが，ＰＲＩＮＴ文などでキャラクタを表示すると，たての方向にも２個か４個で一つのキャラクタにしているので，上半分を表示してから下半分を表示するまで少し間があくのです。もし，それを使って横に移動させると，上半分と下半分が別々に動いているように見えてしまうのです。

ＰＵＴ，ＧＥＴを使って表示すると，別々に動いているようには見えなくなります。グラフィック画面に対するときよりも，使うメモリ（配列の大きさ）も少くてすむのでよいと思います。

20～100行までは，ＧＥＴで配列にデータを読み込んでいます。みかんはまるいものとつぶれたもの，鳥は右向きと左向き，それぞれについて羽を上げているものと下げているもの，プレイヤーも右向きと左向きのもの，数字は０から９までと空白などを，それぞれ配列に入れています。同じ種類のものは，同じ配列名で，かっこの中の数字（データの入れはじめの添字）を変えるだけで右向きや左向きを表示できるようにしています。

どれくらいの大きさのデータをとると，どれくらいの配列の大きさが必要なのかは，**第6図**を見てください。

110～210行では，雲と木を描いています。雲は円を四つ組み合せて描いて，できあがったものをＧＥＴでとってＰＵＴで同じものを３か所に描いています。木は，ＬＩＮＥ文で長方形を描いて幹にし，葉は雲と同じように円を組み合わせて描いています。それから，雲と同じようにＧＥＴでとって，ＰＵＴで右側に二つ同じものを描いています。

本当は，うしろに山でも描こうかと思っていましたが，タイリング・ペイントをして中間色をださないと

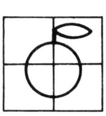
テキスト $(ABS(X_1-X_2)+1)*(ABS(Y_1-Y_2)+1)*2$

グラフィック $INT(((ABS(X_1-X_2)+1)*(ABS(Y_1-Y_2)+1)+7)/8)*m$

0	m=0
1,2,4	m=1
3,5,6	m=2
7	m=3

整数型配列の場合　バイト数を２で割る
単精度型配列の場合　バイト数を５で割る
倍精度型配列の場合　バイト数を８で割る

みかんの場合



テキストで２×２
だから $ABS(X_1-X_2)+1=2$
$ABS(Y_1-Y_2)+1=2$

よって，単精度型配列で必要な要素数は **2＊2＊2/5＝1.6** だから **2**

《**第6図**》PUT・GETの配列について

OA1(1, 0)＝第1番目のみかんの位置(Ｘ座標：よこ)
OA1(1, 1)＝第1番目のみかんの位置(Ｙ座標：たて)

OA1(2, 0)＝第2番目のみかんの位置(Ｘ座標：よこ)
OA1(2, 1)＝第2番目のみかんの位置(Ｙ座標：たて)
⋮
OA1(15, 0)＝第15番目
OA1(15, 1)＝第15番目

《第7図》みかんの位置の配列への入れかた

見やすくできないし，またペイントしている時間も長くなるのではぶきました。

220行は，ゲーム開始の入力を待つところで，⏎（リターン・キー）を押すと始まるようになっています。やはり，何かキーを押してから始まるようにしないと，いけませんからね。

230～240行は，みかんの位置を配列に入れています。乱数で決めたほうがおもしろいのですが，空中に出てきてしまっては困るので，乱数でやるにもだいぶ制限がでてきます。ですから，ここでは始めから位置を決めておきました。この位置の入れかたは，**第7図**に示してあります。

250行は，鳥の最初の位置やプレイヤーの最初の位置と，その他のゲーム開始時の値を決めています。変数Ｂは，鳥がねらっているみかんの番号です。

260行は，ねらわれたみかんの位置を，鳥の目標の位置にしています。

270～290行は，残り時間が０になったかどうかの判定と，残り時間の表示です。制限時間は，99秒です。内蔵のタイマーは増えるだけで，残り時間のような減っていくものは，そのままではできません。そこで，内蔵のタイマーは０から始めて，時計の値を99から引くことで，99，98，97，96，…と減っていくものに変えています。それから表示ですが，そのままＰＲＩＮＴで表示するのでは芸がないので，デジタル時計っぽく数字を作って表示させています。

０を表示させたければＮＵＭ(０)を，５を表示させたければＮＵＭ(５)を，それぞれＰＵＴ文で表示すればよいのです（数字一つあたりの配列要素数は１×２文字，単精度配列ということで計算すれば１です)。

300～490行は，鳥の動きです。基本的には，鳥は目標に向って飛ぶだけです。始めは１文字分ずつ動かしてみたのですが，だいぶ簡単なゲームになってしまいました。そこで乱数を使い，移動しなかったり１文字分だけ動かしたりしています。

石を当てられたり，目的のみかんを落としたりすると，目標が変って上空のどこかに飛んでいきます。これも，始めは左上の端にもどるようにしていたのですが，もどる前後をねらい打ちにされてしまうので，乱数でもどるところを決めました。

移動するときには，右へ行くときは右向きのキャラクタに，左へ行くときには左向きのキャラクタになるように，それぞれ変数ＢＤを決めました。

鳥の表示のときは，このＢＤと鳥が現在いるＸ座標が奇数か偶数かによって，向きと羽が上がっているか下がっているかを選んで表示します。

鳥が目標に近づいていく方法は，たて・よこそれぞれに，近づく方向に０～２文字分だけ移動させる方法を使いました。

500～560行は，プレイヤーの移動です。テン・キーの状態を見て，④を押していれば左に，⑥を押していれば右に，それぞれ１文字分ずつ移動させます。

R0,2,4　0～255
R1,3,6　0～15

音の高さ(何ヘルツかは，計算しなくてはなりません)

Aの場合＝R1×256＋R0
Bの場合＝R3×256＋R2
Cの場合＝R5×256＋R4

《第8図》音の高さ

しかし，これだけでは一度に鳥が2文字分動く場合には追いつきません。そこでプレイヤーも，2文字分動くことができるように工夫します。

2文字分動きたいときは，[1]と[3]で，2文字分の左右の移動ができるようにします。

570〜630行は，石を投げる部分です。スペース・キーが押されたなら，石をま上に飛ばします。このときに，石を投げ上げるのにどこまでも高く投げ上げられるわけではないので，途中までしか飛びません。

鳥に当たっても石は上に飛んで行きますが，それは鳥にかすって飛んで行ったものとします。

●得点について

ゲームに得点が付いてないと，やっぱりおもしろくありません。そこでこの「みかんを守れ！」ゲームにも，得点という要素を入れてあります。

- ゲーム開始時の得点は0
- 得点が増えるときは，鳥を追い払ったとき
- 得点が減るのは，みかんを落とされたとき

以上のように，得点を決めました。それから，マイナスの得点ということもあります。ただ，鳥を追い払ったときは10点，みかんを落とされたときは−5点というように決めてしまうと，あまり得点に変化が出ないので，点数にも乱数を使って点数を変えられるようにしました。つまり，全部がミステリー・ポイントみたいなものです。

●音について

最近はどのパソコンでも，簡単に「ピー」とか「プー」とか「ピロピロ」とか音を出せるようになりました。

「みかんを守れ！」でも，数か所で音を出すようにしました。

- 石が飛んでいく音
- みかんが落ちる音
- 鳥に石が当たったときの音

の三つです。

音を出すには，二つの方法があります（PSGを使っている機種の場合）。

PLAY（MUSIC）は，知ってのとおり，ドレミファなんていう音階を出す命令ですね。

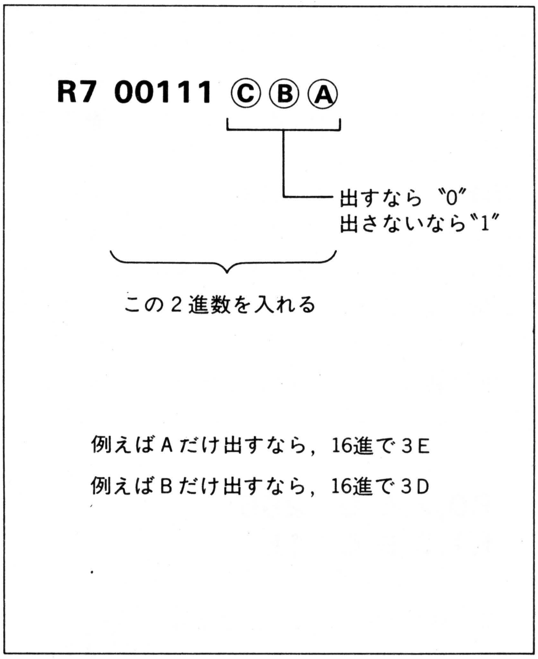
そして，もう一つのSOUNDは，PSGに直接命令して音を出す命令です。このゲームでは，鳥に当たったときはMUSICで，他の二つの音はSOUNDを使いました。

石が飛んで行くときは，石の高さが高くなっていくにつれて，低い音から高い音になります。逆にみかんが落ちる音は，落ちるにしたがって低い音になります。

「みかんを守れ！」ゲームの遊びかた

さあ，これでゲームが完成です。最後に，ゲームの遊びかたを説明します。

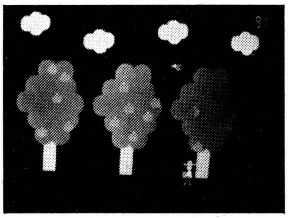
人は，テン・キーの[4]と[6]で左右に1文字分，[1]と[3]で2文字分動きます。そして，スペース・キーで石を投げて，鳥をやっつけます。



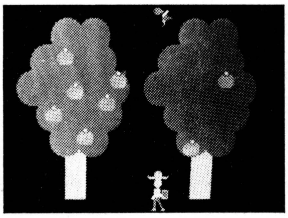
《第9図》PCGの音出しレジスタR7について



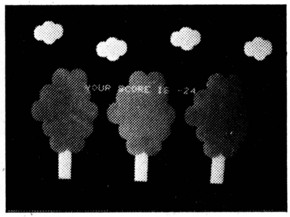
《写真1》 上空に鳥が飛んでいます。さあ，みかんを守れ！



《写真2》 エイッ！ 石を鳥に投げてみました



《写真3》 ヒューッ，やったぜ!! みごと鳥を落としたぞ!!



《写真4》 スコア表示の画面です

```
10 DIM OA(4),BA(8),NUM(10),MAN(12),K(100),L(900),OA1(15,1),CL(2)
20 GOSUB"PCG"
30 INIT:CLICKOFF
40 CLS4:CGEN1:FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 15:PRINT#0 CHR$(I+J*16+&H60);
50 NEXT:PRINT:NEXT
60 CGEN:FOR N=0 TO 1:GET@ (2*N,0)-(2*N+1,1),OA(N*2):NEXT
70 FOR N=0 TO 4:GET@ (2*N+4,0)-(2*N+5,1),BA(N*2):NEXT
80 FOR N=0 TO 9:GET@ (N+1,2)-(N+1,3),NUM(N):NEXT
90 FOR N=0 TO 2:GET@ (2*N+12,0)-(2*N+13,3),MAN(N*4):NEXT
100 CLS:GET@(0,0)-(1,1),CL
110 'HAIKEI
120 READ X,Y:IF X=999 THEN 130 ELSE CIRCLE(X,Y),8,7:PAINT(X,Y),7:GOTO120
130 GET@(90,26)-(130,60),K,7
140 PUT@(270,20)-(310,54),K,PSET,7
150 PUT@(10,10)-(50,44),K,PSET,7
160 PUT@(180,12)-(220,46),K,PSET,7
170 LINE(50,150)-(65,190),PSET,3,BF
180 READ X,Y:IF X=999 THEN 190 ELSE CIRCLE(X,Y),12,4:PAINT(X,Y),4:GOTO180
190 GET@(10,60)-(98,190),L,7
200 PUT@(105,60)-(193,190),L,PSET,7
210 PUT@(200,60)-(288,190),L,PSET,7
220 LOCATE10,10:PRINT"PUSH RETURN KEY !     ":A$=INKEY$(1):IF A$=CHR$(13) THEN CL
S:TE=0 ELSE 220
230 RESTORE"OA1":FOR I=1 TO 15:READ X,Y:OA1(I,0)=X:OA1(I,1)=Y:IF X<>0 THEN PUT@(
X,Y)-(X+1,Y+1),OA(0)
240 NEXT
250 M=0:MN=20:MD=0:MN1=20:BX=INT(RND(1)*37):BY=INT(RND(1)*3):BD=1:TIME=0:B=INT(R
ND(1)*15+1)
260 TX=OA1(B,0):TY=OA1(B,1)
270 T=TIME:IF T>99 THEN "END"
280 T$=RIGHT$("0"+STR$(99-T),2)
290 PUT@(38,0)-(38,1),NUM(VAL(LEFT$(T$,1))):PUT@(39,0)-(39,1),NUM(VAL(RIGHT$(T$,
1)))
300 BOX=BX:BOY=BY:IF BY<5 THEN TX=OA1(B,0):TY=OA1(B,1) ELSE 330
310 FOR I=1 TO 15:X=OA1(I,0):Y=OA1(I,1):IF X<>0 THEN PUT@(X,Y)-(X+1,Y+1),OA(0)
320 NEXT
330 IF TX>BX THEN BD=1:BX=BX+INT(RND(1)*3):IF BX>38 THEN BX=38
340 IF TX<BX THEN BD=0:BX=BX-INT(RND(1)*3):IF BX<0 THEN BX=0
350 IF TY>BY THEN BY=BY+INT(RND(1)*3):IF BY>22 THEN BY=22
360 IF TY<BY THEN BY=BY-INT(RND(1)*3):IF BY<0 THEN BY=0
370 IF TX<>BX OR TY<>BY THEN 480
380 IF BX=TX AND BY=TY AND BY<5 THEN 450
390 PUT@(BX,BY)-(BX+1,BY+1),CL
400 SOUND 7,&H3E:SOUND 8,15:FOR Y=BY TO 22:PUT@(BX,Y)-(BX+1,Y+1),CL:PUT@(BX,Y+1)
-(BX+1,Y+2),OA(0)
410 SOUND 1,1:SOUND 0,Y*10:NEXT:SOUND7,&H3F:SOUND 8,0
420 PUT@(BX,23)-(BX,24),OA(2):FORT=0 TO 10:NEXT
430 PUT@(BX,23)-(BX+1,24),CL:M=M+1:TE=TE-INT(RND(1)*10)*10+10:IFM>14 THEN "END"
440 OA1(B,0)=0
450 B=INT(RND(1)*15+1):IF OA1(B,0)=0 THEN 450 ELSE TX=INT(RND(1)*37):TY=INT(RND(
1)*4)
460 FOR I=1 TO 15:X=OA1(I,0):Y=OA1(I,1):IF X<>0 THEN PUT@(X,Y)-(X+1,Y+1),OA(0)
470 NEXT
480 IF BOX<>BX OR BOY<>BY THEN PUT@(BOX,BOY)-(BOX+1,BOY+1),CL
490 PUT@(BX,BY)-(BX+1,BY+1),BA(BD*4+(BX MOD 2)*2)
500 A=STICK(0)
510 IF A=4 THEN MD=0:MN1=MN-1:IF MN1=0 THEN MN1=1
520 IF A=1 THEN MD=0:MN1=MN-2:IF MN1<1 THEN MN1=1
530 IF A=6 THEN MD=1:MN1=MN+1:IF MN1=39THEN MN1=38
540 IF A=3 THEN MD=1:MN1=MN+2:IF MN1>38THEN MN1=38
550 IF MN<>MN1 THEN PUT@(MN,21)-(MN+1,24),MAN(8)
560 PUT@(MN1,21)-(MN1+1,24),MAN(MD*4):MN=MN1
570 IF STRIG(0)=0 THEN 270
580 SOUND7,&H3E:SOUND8,15:FOR Y=20 TO 6 STEP -1:SOUND1,0:SOUND0,INT(1500/Y)
590 CGEN:LOCATE MN,Y:PRINT" ";:CGEN1:LOCATEMN,Y-1:PRINTCHR$(&H80);
600 IF (MN=BX OR MN=BX+1) AND Y=BY+1 THEN TX=INT(RND(1)*37):TY=INT(RND(1)*4):TE=
TE+50+INT(RND(1)*10):MUSIC"C1EG+C"
610 FOR T=1 TO 40:NEXT:NEXT:SOUND7,&H3F:SOUND8,0:CGEN:LOCATEMN,Y:PRINT" ";
620 FOR I=1 TO 15:X=OA1(I,0):Y=OA1(I,1):IF X<>0 THEN PUT@(X,Y)-(X+1,Y+1),OA(0)
630 NEXT:GOTO270
640 LABEL"END":CLS:LOCATE10,10:PRINT"YOUR SCORE IS ";TE:FOR T=0 TO 10000:NEXT:GO
TO220
650 'CIRCLE
660 DATA 100,40,110,35,112,44,120,38,999,0
670 'CIRCLE 1
680 DATA 50,75,70,75,35,93,55,93,75,93,25,111,45,111,65,111,85,111,40,129,60,129
,80,129,50,147,70,147,999,0
690 LABEL"OA1":DATA 6,8,8,9,17,10,7,12,18,13,21,14,28,13,32,12,5,17,9,16,16,15,2
9,18,33,14,22,12,19,17,4,18
10000 LABEL"PCG":'PCG ｾｯﾃｲ
10010 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("00000000101000000000000001010C1F000000000000070A")
10020 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("00000000808000000000000000808030F80000001C7E1CD0A8")
10030 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("000000000000000000000000000083C0000000000000028")
10040 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("000000000000000000000000000181E0000000040E170A")
10050 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("00000000000C0E0C0000000000000CF23C0000001031FF33F")
10060 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("0000102040800000000010204080000000000DCB8F0F0FEFF")
10070 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("0000000000C0E0C0000000000000C32FC0000000000F33FF")
10080 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000FFFEFC")
10090 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("000008040201000000000804020100000003B1D0F0F7FFF")
10100 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("000000000030703000000000000304F3C000000080C0F8CFFC")
10110 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000FF7F3F")
10120 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("0000000000307030000000000000304C3F000000000F0CCFF")
10130 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("0000000000000000000003070787FF7F00003070787FF7F")
10140 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("000000000000000000000C0E0E0E1FFFE0000C0E0E0E1FFFE")
10150 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("0000000000000000000003070787FF7F00003070787FF7F")
10160 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("000000000000000000000C0E0E0E1FFFE0000C0E0E0E1FFFE")
10170 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("00000000000000003F3F3F3F1F0F00152A152A150A0500")
10180 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("00000000000000000FCFCFCFCFCF8F00054A854A854A85000")
10190 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("000300030000000003E7F7F3F3F1F0F001E2F572F150A0500")
10200 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("1030A000000000003EFFFFFEFCF8F0003CBAF5AA54A85000")
10210 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("000000000000000000700000000000000007F0700000000000")
10220 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("00C040408000000000C04040800000000F8200000000000000")
10230 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("000401000000000003004010000000003F0701000000000")
10240 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("000000060800000000000000060800000000F0F0F83E00000000")
10250 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("00030202010000000000302020100000001F0400000000000")
10260 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("00000000000000000000E00000000000000FEE00000000000000")
10270 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("000000060100000000000000060100000000F0F1F7C00000000")
10280 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("00208000000000000C208000000000000FCE080000000000")
10290 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("0307070707030107030707070703010700000000000000007")
10300 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("C0E0E0E0E0C080C0C0E0E0E0E0C080C00000000000000000C0")
10310 DEFCHR$(126)=HEXCHR$("03070707070301030307070707030103000000000000000003")
10320 DEFCHR$(127)=HEXCHR$("C0E0E0E0E0C080E0C0E0E0E0E0C080E00000000000000000E0")
10330 DEFCHR$(128)=HEXCHR$("142A552A14000000142A552A14000000A150A150A000000")
10340 DEFCHR$(129)=HEXCHR$("00000078848484840000007884848484000000788484848484")
10350 DEFCHR$(130)=HEXCHR$("000000000404040000000000040404000000000004040404")
10360 DEFCHR$(131)=HEXCHR$("00000078040404040000007804040404000000780404040404")
10370 DEFCHR$(132)=HEXCHR$("00000078040404040000007804040404000000780404040404")
10380 DEFCHR$(133)=HEXCHR$("000000008484848400000000848484840000000084848484")
10390 DEFCHR$(134)=HEXCHR$("00000078808080800000007880808080000000788080808080")
10400 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("00000078808080800000007880808080000000788080808080")
10410 DEFCHR$(136)=HEXCHR$("00000078040404040000007804040404000000780404040404")
10420 DEFCHR$(137)=HEXCHR$("00000078848484840000007884848484000000788484848484")
10430 DEFCHR$(138)=HEXCHR$("00000078848484840000007884848484000000788484848484")
10440 DEFCHR$(139)=HEXCHR$("000000000303030000000000030303000000000000303030")
10450 DEFCHR$(140)=HEXCHR$("07070707 0F0F18000707070 70F0C18000707070 70F0C0707")
10460 DEFCHR$(141)=HEXCHR$("DFD5DBF5FBDD1F00DFD5DBF5FB1D1F00C0C0C0E0E000C0C0")
10470 DEFCHR$(142)=HEXCHR$("FBABDBAFDFBBF800FBABDBAFDFB8F80003030307070000303")
10480 DEFCHR$(143)=HEXCHR$("E0E0E0E0F0F01800E0E0E0E0F0301800E0E0E0E0F030E0E0")
10500 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("840084848484847884008484848484788400848484848478")
10510 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("040004040404040004000404040404000400040404040400")
10520 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("0478808080807804788080808078047880808080808078")
10530 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("047804040404047804780404040404780478040404040478")
10540 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("847804040404040084780404040404008478040404040400")
10550 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("807804040404047880780404040404788078040404040478")
10560 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("807884848484847880788484848484788078848484848478")
10570 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("040004040404040004000404040404000400040404040400")
10580 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("847884848484847884788484848484788478848484848478")
10590 DEFCHR$(154)=HEXCHR$("847804040404047884780404040404788478040404040478")
10600 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("000000303030000000000000303030000000000030303000000")
10610 DEFCHR$(156)=HEXCHR$("000000000000E1E000000000000000000606060606060000")
10620 DEFCHR$(157)=HEXCHR$("0000000000001C3C000000000000000000C060603030180000")
10630 DEFCHR$(158)=HEXCHR$("000000000000383C0000000000000000000306060C0C180000")
10640 DEFCHR$(159)=HEXCHR$("000000000000707800000000000000000006060606060600000")
10650 RETURN
```

地元情報をするどくキャッチ!!／全国ショップガイド

今年もまた，「マイクロコンピュータショウ'84」が，東京で開かれました(5/23～5/26)。待ちに待った新製品がズラリと勢ぞろいして，それはもう熱気あふれるショウとなりました。

さて，地方でベーマガを読んでくれてるみなさんには，一日も早くこの情報を届けたいと思いますが―。

そんな方は，ぜひ一度この「全国ショップガイド」で紹介されたお店に行ってみてください。ここに掲載されたお店に行けば，どこよりも早くパソコン新製品の情報を知ることができます。

今回は，北は北海道から南は佐賀県までの9店のショップを紹介しています。ベーマガ読者ならステキなプレゼントがもらえるお店，ソフトならなんでもそろってるお店，通信販売も行ってるお店などなど，行ってみなけりゃわからない，一度行ったらナットクのお店ばかりです。

∽オープン1周年記念∽

ビッグセール 6/23(土)～7/3(日)

なんでもかんでも1割～5割引！（ソフトは限定）

新製品

下取り・クレジットもOK！

(富士通)
- ●FM-NEW7 …… ~~99,800~~円
- ●FM-77D2 …… ~~228,000~~円
- ●FM-11BS …… ~~398,000~~円

(NEC)
- ●PC-8801MKII(M10) …… ~~168,000~~円
- ●PC-8801MKII(M30) …… ~~275,000~~円
- ●PC-9801F2 …… ~~398,000~~円

(シャープ)
- ●X1CS …… ~~119,800~~円
- ●MZ-1500 …… ~~89,800~~円

(SONY)
- ●64KB MSX HB-75 …… ~~69,800~~円
- ●SMC-777C …… ~~168,000~~円

超目玉商品

- ●シャープX1セット(マニアタイプ)
  CZ-800C＋CZ-800D＋GRAM
  定価~~300,000~~円→188,000円
- ●PC、FM用5インチフロッピーディスクユニット(ディアル)
  LFD-550PC(ケーブル付)
  定価~~153,000~~円→ 95,000円
  LFD-550FM(I/Oポート、ケーブル付)
  定価~~163,000~~円→ 99,800円
- ●PC、FM用プリンターKP-3000(ケーブル付)
  定価~~91,000~~円→ 69,800円
- ●各メーカー5インチフロッピーディスケット 3割～5割引

▶県内一のソフト量◀最新人気ソフトが1,000本！ ※通信販売OK。送料＝300円(1本)



オリエンタルパソコンショップ

〒960 福島市栄町10番11号コルニエ・ツタヤ B1 ☎ 0245(21)－2101

HUDSON SOFT ハドソン **MEDIA札幌**

ハドソンメディア札幌
〒060 札幌市中央区南1条西2丁目
丸井今井一条本館4階 北海道パソコンセンター内
☎011-281-1151(内)2294

★大好評メディア・メンバーズカード



当店でハードをお買い求めの方にメディア・メンバーズカードを発行。

特典1. ハドソン製ソフトを会員特別価格にて提供。

特典2. 各種クラブ活動へご参加いただけます。

キリトリ線
粗品引換券
道内の御持参のかたに限りステキなプレゼントを差し上げます
BM7

★相談コーナー(毎週火・金曜日開催中)

★お支払い方法

分割払い●低金利，1回より36回までOK ●15分間お待ちいただければ商品をお持ち帰りいただけます。※但し，身分証明書(自動車運転免許証又は健康保険書)及び印鑑をお持ち下さい。

ボーナス2回払い●北専，札専及び札信販カードご持参の方は，ボーナス2回払いをご利用いただけます。

クレジットカード ●MIC、丸井クローバ、札信販、札専、北専、HCB、ダイヤモンドカード、住友カード、ミリオンカード、ダイナースカード、ユニオンクレジット

※ハード、ソフト共に各クレジットカードでOK!!

パソコンショップ **タクト**

原付免許・ヘルメット不要です。……

お気軽に御来店ください。

シャープ NEC 富士通 **TACT** エプソン ソフト各社

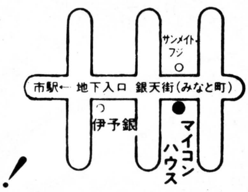
「ベーマガ持参の方に当店オリジナルステッカーを差し上げます」

ナムコのソフト取扱中／ソフト会員制度有り!!

宇治市小倉町南浦30－114

西宇治高校東へ200ｍ ☎0774－20－0784

マイコンを ビジネスに それでいて namco 山盛！



マイコンハウス

〒790 松山市湊町4-5-11 ☎0899－47－0765

マイコン ＆ テレホンショップです。

〔*NEC*マイコンショップ〕

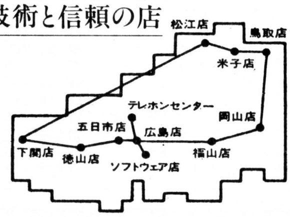
電話からコンピュータまで

OAセンターヒロケン

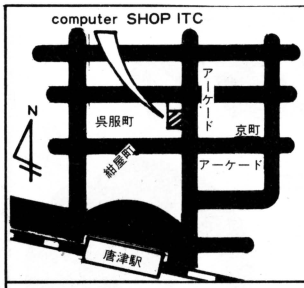
広島建設工業株式会社

中国５県11店舗

技術と信頼の店



広島店／〒733 広島市中区十日市町1-1-9 ☎(082)294－0707
五日市店／〒731-51 佐伯郡五日市町海老園 ☎(0829)23－0707
福山店／〒720 福山市笠岡町1-21 ☎(0849)25－0707
岡山店／〒700 岡山市表町1丁目10-8 ☎(0862)24－8001
下関店／〒750 下関市岬之町9-6 ☎(0832)24－0707
徳山店／〒745 徳山市慶万町7-35 ☎(0834)32－0101
松江店／〒690 松江市東朝日町宮ノ沖151-44 ☎(0852)26－0707
鳥取店／〒680 鳥取市若桜街道職人町26 ☎(0857)22－1345
米子店／〒683 米子市旗ヶ崎荒神屋敷下タ398-1 ☎(0859)29－6001
ソフトウェア店／〒734 広島市南区皆実町1丁目10-2 ヒロケン皆実町ビル3F ☎(082)253－3132
テレホンセンター／〒734 広島市南区皆実町1丁目10-2 ヒロケン皆実町ビル3F ☎(082)253－4711



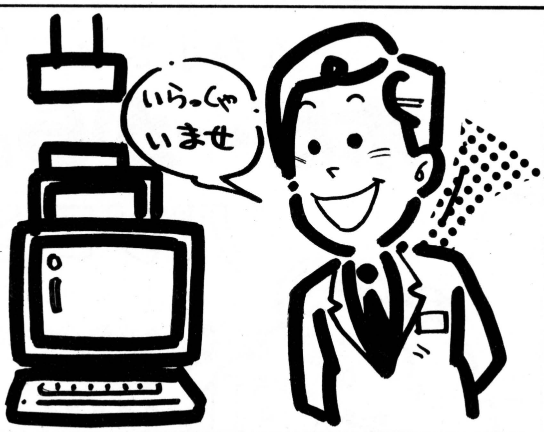
新作ソフト続々入荷！
(ゲーム・教育・ビジネス他)

小西六エニックス・電波新聞社・ポニカ・COMPAC・日本ソフトバンク・メディア他MSX用

各種業務プログラム開発致します。
(ITCソフト開発部)

佐賀県唐津市呉服町アーケード内
computer SHOP ITC

でんわ
09557－4－1588





APPLE DOS入門

●B5判 220頁 定価1,300円 〒250円

アップルユーザーのために、ゲームソフトのカラー紹介や、わかりやすい実践プログラム、またソフトや周辺機器の話題を掲載。自然にアップル知識、情報を修得できるアップルIIのオーナー待望のＤＯＳマスター入門書です。

電波新聞社出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田１－11－15 TEL 03(445)6111(大代)

「パソコンショップガイド」
——東海編

パソコンといえば，何かと話題が豊富な名古屋。三越，栄ビルの間を走る大津通りの，話題の発生源である大須，上前津地区に入ると，〝マイコン・ロード〞，〝パソコン・ロード〞の別名があるほど。パソコンのマニア，ファンなら聞いたことのあるショップ名がザックザクある。このようなショップは，様々な形でとり上げられているので，今回は愛知，三重，岐阜で地元の特色を出しながら活動している有力パソコンショップを紹介します。

東海地方は，暑さ，寒さの季節の特徴がはっきり現れる土地で，すでに暑い夏を思わせます。

これに調子を合わせるように，ハード，ソフトにわたるパソコン熱は確実に高まってきている。

君たちも，この熱をぜひ感じとってほしいな。

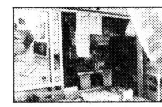
岐阜マイコンセンター　岐阜市鹿島町8—43　☎0582—51—6338　坂　力店長

もと錦声電器商会という電器店から枝分かれしてできた同店の特徴は，何といってもソフトが豊富なこと。ざっと数えて1000本はある。もちろん，パソコンについても常時5～6台は展示してある。見逃がせないことがもう一つ。坂店長である。間もなく60歳になるというから，〝ねえ，おじさん〞などと気軽に話ができる。



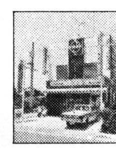
オガワムセン　大垣市宮町2—29　☎0584—78—7687　小川　仁店長

国鉄大垣駅下車。OS商店街を南に下り，ヤナゲンをみて，そこを右に歩いて約10分のところに同店がある。約30平方㍍の店内には，書籍，パソコン，ソフトがギッシリ。午後4時前後になると，店内はヤングでにぎやかになってくる。店長の小川さんは君達にとってお兄さんタイプの人。気軽に話ができるショップだ。



明音堂　犬山市上野清水町550—3　☎0568—61—0346　福富一馬店長

同店は，どちらかというと，ゲームを卒業した人向けの店だ。売上げの60%をビジネス用が占めている。ビジネス用では，1件当たりのシステム価格が100万～200万円。実務指導には，提携先の会計事務所が当たることになっている。一方，ホビー用は1セット当たり30万円前後。購入しやすくするため，クレジットなどの支払い方法を積極的にすすめている。



シンコー電化
西尾市住崎町経塚30
☎05635—4—3913　神谷久弘店主

同店は，パソコンショップと電器店という二つの顔を持った店。パソコンショップとしては新しく，去る5月（8日）にオープンしたばかり。シンコー電化そのものも次男の久弘さんが昨年10月にオープンした店で新しい。

訪問した日がオープンの翌日ということもあって，増築されたスペースの内装ができ上がったばかり。でも，この7月号が発売されるころには「店内をビシッと決めておく。イベントも月1回くらいのペースでやっていきたい」といっているから楽しみだ。



パソコンショップシグマ/Σ
名古屋市中区大須3—30—37　☎052—251—8334　高橋俊明店長

大須周辺では，書店よりもパソコンショップとして，その名を知られている。発祥は三洋堂の刈谷店。刈谷店への来店客は豊田系企業のエンジニアが多く，技術書が中心。もちろん，時代を反映して，パソコンを手がけることになり，書籍，雑誌のほかソフト販売，ベーシック教室まで行うようになった。

店に入ると，パソコンによるゲームソフトのデモが目に飛び込んでくる。

書籍，ソフトも豊富に揃っている。知らない友達がいたら教えてあげよう。



コンピュータサービス・ロジック
春日井市鳥居松2—263　☎0568—84—2271　首藤紀八郎社長

同店は，どちらかというと大人向けのパソコン専門店。40平方㍍ほどの店内にはミロク経理のスーパーパワー，Xシリーズなどオフコンが大半のスペースを占めている。パソコンは控え目だが，ソフトは約200本程度が置かれている。

さて首藤社長は，洋品店出身のかわり種。昨年4月にオープン。以後，夏からPRをかねて3～5日コースのパソコン教室を行なったり〝OAフェア〟，〝オフコン，パソコン新製品フェア〟といったイベントを7回にわたって開催した。今後もいろいろ行なう予定だ。



カトー無線
名古屋市中区栄3—32—28
☎052—262—6471

同店は，名古屋市内パソコンショップの草分け。約100平方㍍の売り場は，ハード・ソフトともに豊富な品揃えが特徴。なかでもソフトはMSXから16ビットまでの売れ筋はもちろん，最新版をどこよりも早く展示。ゲームからビジネス用まで何でも応じられると評判。

ソフト同様に周辺機器も何でもOK。最近プリンター，フロッピーディスクからケーブルまで，オプション関連の展示も強化した。ベテランの松本徳造フロア長以下スタッフ4名全員がプロ集団。入門から上級まで，相談にはバッチリだ。



原田電器

三重郡楠町南五味塚177―3
☎059397―2043　原田芳夫店主

原田電器は電気店だが，売場の一部約10平方㍍のスペースにパソコンコーナーを設けている。

現在，会員は40余名。入会方法は簡単。この店でパソコンを買えばＯＫ。会員になるとパソコンのソフト，ハードオプションが割安な価格で購入できること。このほかマシン語の講習会，各種イベントやゲーム大会にも参加することができる。



ロジック

半田市乙川薬師町２―８
☎0569―21―7675　新美英雄店長

国鉄・乙川駅あるいは名鉄・知多半田駅から知多バスの亀崎，緑が丘，知立方面のバスに乗る。乙川栄町の車内アナウンスがあったら，ここで下車。

店の広さは約70平方㍍。パーソナル無線とパソコンのコーナーに分かれているが，パソコン関係の展示スペースが圧倒的に広い。ソフトの数はざっと1000本。また，パソコンは20台近く展示してある。



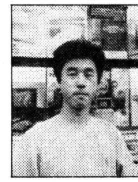
このバス停が目印？

システムハウス・ラム

鈴鹿市神戸1―10―1
☎0593―82―0857　水谷　進店長

同店へは，近鉄・鈴鹿市駅をおりて，大口屋電器商会と聞けば，５～６分で行くことができる。

さて，ラムの特徴だが，ひとつは〝自由にパソコンを操作してもらう〟こと。例えば，使用法を教えてもらったり，オリジナルのプログラムを組立てるのに使用することが可能だ。もうひとつの特徴はパソコン流通情報板である。店内の奥に白板があり，ここにパソコンを売りたい人，買いたい人のことが書かれている。



また，近いうちに会員制あるいはクラブ形式の活動を行う予定だ。

河合ムセン

本部＝伊勢市中須町

同店は，Ｊ＆Ｐ四日市店，Ｊ＆Ｐ津店をメインショップに，テクノ店(伊勢市)，松阪テクノ店(松阪市)の４店があり，ＭＳＸからビジネスまで，ハードとソフトを総合した幅広い層のユーザーを満足させるのがモットー。売り場面積，品揃えとも三重県下最大の四日市店（小川店長）以下各店８名ずつのスタッフが，君たちの来るのを待っている。



Basic Magazine

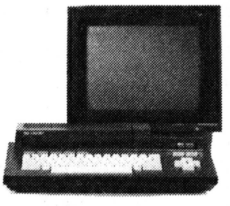
Hot Information

シャープMZ-1500/X1Cs/X1Ck/を新発売!!

MZ－1500は，フロッピーの高速性とカセットの経済性を兼ね備えた新方式〝クイックディスクドライブQD〃を採用した最新機です。このQDは，データ読み込みが約8秒とフロッピー並みで，1枚の価格が450円という安さです。

このほか，320×200ドットの8色フルグラフィック＋24文字PCG（1000文字のPCG）が使える機能，2チャンネル6オクターブ3重和音のサウンド機能などが内蔵されています。ソフトはMZ－700用をほぼ活用できて，価格が89,800円です。

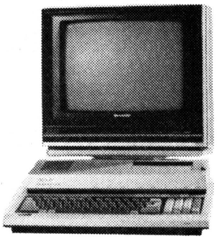
X1Cs/Ckは，現行のX1シリーズとソフトコンパチブル。さらに，拡張性と漢字処理能力が加わった新製品。



MZ-1500

X1Csは，拡張I/Oポート内蔵により，フロッピ・ディスク，RS232Cなどのインターフェースを2個までつなげられ，価格は119,800円です。

X1Ckは，拡張I/Oポートのほか，JIS第1水準2,965種の漢字＋各種文字3,707種を収めた漢字ROMを内蔵して，価格139,800円です。



CZ-804C

富士通FMシリーズにFM-NEW7/FM-77が新たに加わる!!

FM－NEW7は，従来のFM－7の機能をそのまま引き継いで，価格99,800円の低価格で新発売となります。ソフトウェアは，FM－7と完全コンパチブルで，周辺機器もそのまま使用できます。

漢字ROMカード，RS－232C，音声合成，マウス，MIDIなどに加えて，同時発売のミニフロッピ・ディスクユニット（デュアル・タイプ）も利用できます。

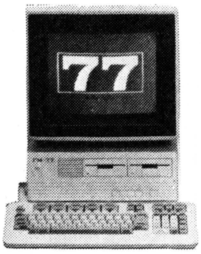
FM－77は，FM－7をベースに，「使い易さ」「拡張性」を重視して新発売されます。



FM-NEW7

キーボードを分離し，操作性をアップしたほか，3.5インチ両面倍密のフロッピ・ディスクを標準装備，JIS第1水準2,965種の漢字と各種文字453種の漢字ROMも標準実装となりました。

また，拡張I/O用スロット2個が内蔵となり，400ラインセット，1MBフロッピ・ディスクなどのオプションが動かせます。価格198,000円/228,000円。



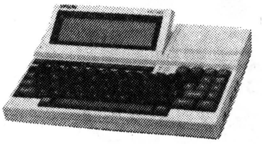
FM-77

ハンドヘルドのエプソンからHC-40/HC-88登場!!

HC－40は，初めてオプションとしてアイテム・キーボードを採用し，最大62個のユーザー定義を可能にしました。

RAM64KB，ROM96KB（最大），大型LCD(40桁×8行)，JIS準拠キーボード，各種インターフェースをA4サイズに収めて，低価格の128,000円です。

また，オペレーティング・システムに，国際標準のCP/MをROMで標準実装しており，CP/Mの下で動く各種アプリケーションソフトの利用が可能になりました。



HC-40

カートリッジ式オプションとしては，RAM16KB，ROM32KB，マイクロ・カセット・ドライブがそろっています。

一方，**HC－88**は，日本語ワード・プロセッサ〝ポータブルシンフォニーワード〃と，簡易言語の日本語スーパーカルクが標準装備されています。

ハードウェアは，480×64ドットの大型LCDを採用し，ソフトウエアでコントロールされたマイクロ・カセット・ドライブが標準装備。64KBのメイン・メモリに加え，高速アクセス可能な64KBラム・ディスク，国語辞書もROMで内蔵し，しかもA4サイズにコンパクトに収まっています。



HC-88

日本語入力による新方式「タッチ16」の採用により，わずか3時間でキー入力がマスターできます。

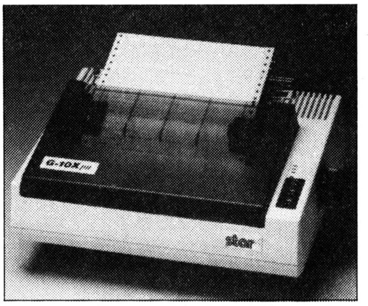
スター精密 高速プリンターG-10XpII/10XfIIが7万円台で!!

高速プリンター「G-10XpII」と「G-10XfII」は，毎秒120桁，毎分60行のプリント能力を持ち，価格が74.900円の低価格プリンターです。

G-10XpIIはひらがな文字種入り，G-10XfIIはイタリック文字種入りで，用紙送り方式は，可変スプロケットとフリクションフィード方式で，どんな用紙も使えます（送り速度1/6改行で，毎秒10行のプリントが可能）。

また，マクロインストラクション，ダウンロード文字などの独自機能を装備したほか，オプションとして，バッファ・ユニットを内蔵すると最大8KBまで拡張ができます。

インターフェースは，汎用性の高いパラレル・インターフェース（セントロニクス準拠）を装備し，オプションでRS－232Cも用意されています。



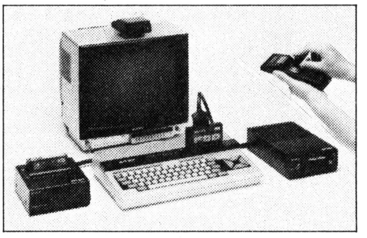
G-10Xp II

ソニーMSX 3.5インチマイクロフロッピ・ディスクHBD-50/スロット拡張ボックスHBI-50/ワイヤレスジョイスティックJS-75を発売!!

3.5インチマイクロフロッピ・ディスクHBD-50は，記憶容量500KBの3.5インチフロッピ・ディスク装置と，ディスク駆動制御用のインターフェースから構成され，すべてのMSX規格パソコンで使用可能です。価格89,800円。

スロット拡張ボックスHBI－50は，スロットにさし込むと，一度に2～3個のROMカートリッジが使えるようになります。価格16,800円。

ワイヤレス・ジョイスティックJS－75は，赤外線リモコン方式で離れた所から操作できるものです。送信機から発射される赤外線のコード・フォーマットを変えると，2人で遊ぶこともできます。



HBD-50・HBI-50・JS-75

6月15日 秋葉原CVA(ジャスコ)がオープン!!

スーパーのジャスコが，6月15日に秋葉原にパソコン専門店「秋葉原CVA」をオープンします。地下1階から地上2階まで，ビジネス/マイコン/書籍ソフトの各コーナーに分かれ，地下では，光通信を使ったハイテクノロジーのデモも行なわれます。

場所は秋葉原から御徒町方面へ伸びる電器街の，山田ビル（外神田4-4-2）の中にあります。

オープン・セール中にアンケートに答えると，抽選でパソコンが当たるほか，先着500名にプレゼント（6月15，16，17日）もあります。



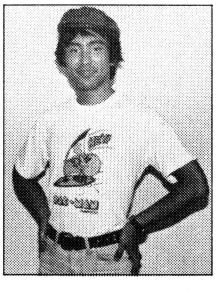
秋葉原CVAのある山田ビル

第2回北関東OA・FAテクニカルフェア開催

コンピュータ・メディアを一堂に集めた「北関東OA・FAテクニカルフェア」が，6月29～30日（AM9:30～PM5:00）に群馬県前橋市の前橋市民文化会館で開かれます。ベーマガやマイコンの書籍や，デンパ・ソフトもズラリと勢ぞろいしますヨ！（前橋市民文化会館：☎0272(21)4321）

パックマンTシャツいよいよ発売！

写真は，ついに発売されたパックマンTシャツです。夏らしく，ウインド・サーフィンをテーマにしたもので，定価は1,800円です。主要なマイコンショップでもあつかっていますが，通信販売を希望される方は，送料240円をそえて，電波新聞社出版販売部（〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03-445-6111）までお申込みください。



で・ば・ぐ

影：今月もまた，作ってしまった〜。

6月号83ページのMSX用「TAPE READ ERROR！」の2110行の最後に［1, 01］を加えてください。

6月号166ページのPC－1245用「BM保線区は大騒ぎ」で，PC－1251のバージョンの異るもので15行でエラーがでる場合は，FOR～以下を18行として入れてください。

広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

シャープ
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 「マイコンBASIC」係
MZ－711……79,800円
MZ－721……89,800円
MZ－731……128,000円
MZ－1500……89,800円
MZ－2200……128,000円
MZ－5501……218,000円
MZ－5511……288,000円
MZ－5521……388,000円
MZ－3531……320,000円
MZ－3541……410,000円
X1C……119,800円
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円

シャープビジネス
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 販売推進部「マイコンBASIC」係
PC－1245……17,800円
PC－1250……22,800円
PC－1251……29,800円
PC－1255……35,800円
PC－1401……29,800円
PC－1260……29,800円
PC－1261……39,800円
PC－1500……59,800円
PC－1501……64,800円

ソード
〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビル……「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5 pro……39,800円
M5 Jr.……29,800円

日本電気
〒108 東京都港区芝5－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……84,800円
PC－6601……143,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8801mkII……168,000円（モデル10）
PC－9801/E/F……215,000円（E）
PC－100……558,000円（モデル10）
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電
〒105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル）宣伝部……「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5…118,000円
MB－H1（MSX）……62,800円
MB－H1E（MSX）……54,800円
MB－S1……128,000円

富士通
〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13 半導体統轄営業部……「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円（AD2）
FM－8……218,000円
FM－X（MSX）……49,800円
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円

キヤノン販売
〒108 東京都港区三田3－11－28 アップル販売企画課……「マイコンBASIC」係
APPLE IIe……378,000円

東芝
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 OA機器事業部……「マイコンBASIC」係
パソピア5……99,800円
パソピア7……119,800円
パソピア16……398,000円
パソピアIQ（MSX）……65,800円（64K）
パソピアミニ……54,800円

松下
〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－300……159,000円
JR－800……128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部…「マイコンBASIC」係
CF－2000（MSX）……54,800円

カシオ
〒160 東京都新宿区西新宿2－6（新宿住友ビル）……「マイコンBASIC」係
PB－100……14,800円
PB－200……14,800円
PB－300……29,800円
PB－400……17,800円
PB－700……34,800円
FX－710P……17,800円
FX－750P……24,800円
FX－801P……69,800円
FP－200……69,800円
FP－3000……148,000円（タイプ1）
PV－2000……29,800円

EPSON
〒399－07 長野県塩尻市広丘新田80 「マイコンBASIC」係
HC－20……138,600円
HC－40……128,000円
HC－88……298,000円

TOMY
〒124 東京都葛飾区立石7－9－10 パソコン事業部……「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY
〒141 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部……「マイコンBASIC」係
SMC－777……148,000円
SMC－777C……168,000円
HB－55（MSX）……54,800円
HB－75（MSX）……69,800円

ゼヴ・エンタープライゼス
〒144 東京都太田区羽田1－2－12 「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2－5－4 H.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

ムーミン
〒108 東京都港区芝4－1－14（日本生命赤羽橋ビル7F）……「マイコンBASIC」係
コモドール64……99,800円
VIC－1001……49,800円
MAX MACHINE……34,800円

三洋電機特機
〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課……「マイコンBASIC」係
PHC－10……24,800円
PHC－20……47,800円
PHC－25……69,800円
PHC－30（MSX）……64,800円

三菱電機
〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 パーソナルコンピュータ部 「マイコンBASIC」係
MULTI 8……123,000円
ML－8000（MSX）……59,800円

ヤマハ
〒430－91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造（株） AY－XI係 「マイコンBASIC」係
YIS－303（MSX）……49,800円
YIS－503（MSX）……64,800円
CX－5（MSX）……59,800円

ビクター
〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4（霞山ビル）……「マイコンBASIC」係
HC－5（MSX）……59,800円
HC－6（MSX）……64,800円

パイオニア
〒153 東京都目黒区目黒1－4－1 広報部 「マイコンBASIC」係
PX－7（MSX）……89,800円

ゼネラル
〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課…「マイコンBASIC」係
PAXON（テレビ＋キーボードMSX）……146,500円

全国1,000,000人のユーザーに速報！

ファミリーコンピューター専用

FAMILY BASIC

ファミリーベーシック　セット



新発売

※S.59.6.21.発売予定

HVC-FB
HVC-007
セット価格
¥14,800
（予定価格）

※HVC-001専用

驚異の簡単GAMEBASIC!

○BASICの他に全部で6種のプログラムを内蔵。
全部で7種類のペーパー・ゲームソフトつき
○下記のお店の各店では、発売と同時に展示致します。ぜひ一度お越し下さい。

上記のセットを

予約受付中

予約特典付！

お早目に
下記のお店で御予約下さい。

予約特典…①ファミリーコンピューターファンクラブ(F.C.F.C.)に無料で入会できます。
②F.C.F.C.主催のコンテスト等に応募することができます。
③会報を定期的に発行致します。

■任天堂ファミリーコンピューター関連商品

HVC-DK	ドンキーコング	HVC-TE	テニス
HVC-JR	ドンキーコングJR	HVC-PN	ピンボール
HVC-PP	ポパイ	HVC-GF	ゴルフ
HVC-MA	マリオブラザーズ	HVC-DH	ダックハント
HVC-MJ	麻雀	HVC-CA	算数遊び
HVC-EN	英語遊び	HVC-BA	ベースボール

※今後続々ゲーム
カートリッジ発売
予定あり

各￥3800

HVC-001 ファミリーコンピューター本体 ￥14,800
ワイルドガンマンセット ￥7,800 ガン ￥3,000

FAMILY BASIC発売記念

第1回ゲームプログラムコンテスト

特賞……ホームビデオ1名
佳作……カセット収納ラック20名

※詳しくは、下記のお店又は、下記本社迄御問い合わせ下さい。
※コンテストの御応募はF.C.F.C.会員に限ります。締切 S.59.8.31.

※商品は充分に取揃えておりますが、万一品切れの場合は入荷待ちとなりますので御了承下さいませ。

通信販売

直接店頭にお越しになれない方の為に通信販売も賜っております。御希望の商品名・住所・氏名・TELを明記して、商品代金と共に下記の本社迄、現金書留又は郵便払込にて御申込下さい。30,000円以上まとめて購入なさる場合は分割払もＯＫ！下記本社迄御問い合わせ下さい。

TASTY LIFE FOR YOU

本社:〒550 大阪市西区九条1-14-27
(株)メークフレンド TOY SHOP
定休日＝毎週木曜
営業時間＝AM10:00～PM 9:00

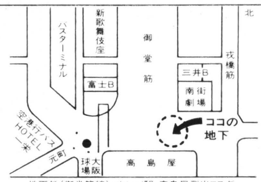
なかよし

御問い合わせは
06(581)6713

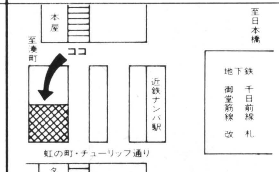
郵便振替口座　大阪 2−37505（通信欄に注文内容を御書き下さい。）

◎資料請求は機種名を明記して 500円分の切手を同封して上記本社迄御申込下さい。
※広告商品を購入予定の方は、資料請求を御勧め致します。
※広告内容が購入動機となる場合は、事前にお確め下さい。

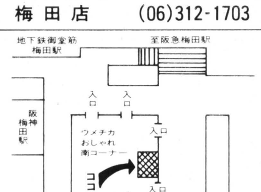
ナンナンタウン店　(06)632-7812



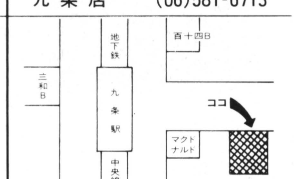
虹のまち店　(06)213-1840



梅田店　(06)312-1703



九条店　(06)581-6713



発売予定・生産予定・仕様等は改良の為予告なく変更されることもございますので御了承下さい。

YAMAHA

いま、ヤマハの拡張機能が、

待望のユニットコネクタ登場。好評の拡張ユニットを、あなたのMSX規格コンピュータで

ユニットコネクタが〝かけ橋〟となり、どのMSXでも、ヤマハの拡張機器がご利用可能となりました。

ヤマハの拡張ユニットの代表である、FMサウンドシンセサイザユニット、漢字ワープロユニットの2つは、その本格的な拡張機能の点から、すでに多くのMSXユーザーの注目を集めています。ところがこれらのユニットは、ヤマハ独自のサイドスロット方式による接続使用のため、これまでヤマハMSXユーザーの方にしかお使いいただけませんでした。しかしいま、ユニットコネクタ（UCN-01）の登場で、拡張ユニットが、MSX共通のROMカートリッジスロットで接続可能となり、これにより、すべてのMSX規格コンピュータでご利用いただけるようになりました。いまこそ、各種応用ソフトも揃ったヤマハの拡張ユニットで、あなたのMSX世界をさらに幅広く展開してみてください。



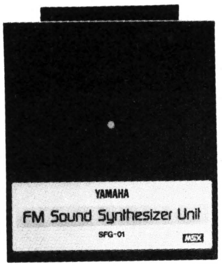
ユニットコネクタ UCN-01 ¥7,800

MSX規格コンピュータが本格的なミュージックシステムに変身。多彩なミュージックパフォーマンスを

システムの中核はFMサウンドシンセサイザユニット

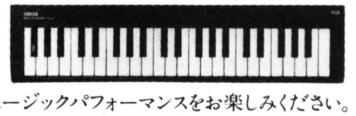
■FMサウンドシンセサイザユニット（SFG-01）¥19,800

あらゆるMSX規格コンピュータは、このSFG-01が接続されると、本格的なミュージックシステムへと変身します。▶FM音源を採用。きわめて自然でクォリティの高い音が生れます。〝電子的〟な音とは一味違います。▶最大同時発音数はじつに8音。しかもその8音をすべて異なる音色で出すことができるディジタル音源を搭載しています。▶48種類の音色データを内蔵。多種多様な音を作り出せます（うち2つは音声合成用）。▶MIDI端子・2CHオーディオ出力端子を装備。



▶専用ミュージックキーボード（別売）を接続するだけで、リズム機能、オートベースコード機能（自動演奏）等を備えたディジタル鍵盤楽器に発展。演奏したデータは本体のメモリ（RAM）に記録し、再生して楽しむことが可能です。▶さらにSFG-01の能力をフルに引き出し、よりいっそう音楽機能を拡張できるように、FMミュージックマクロ、FM音色プログラム、FMミュージックコンポーザ等のソフトが用意されています。多彩なミュージックパフォーマンスをお楽しみください。

YK-01 ¥17,800 YK-10 ¥29,800



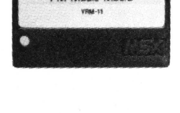
ミュージックシステムで利用できる音楽ソフト

●FMミュージックマクロ（YRM-11） ¥7,800（RAM32KB必要）

BASICプログラムによってSFG-01をコントロールするためのソフトです。自動演奏をしながらグラフィックス画面を楽しんだり、FM音源による効果音を作るといったことがBASICプログラムで



可能です。▶4つの楽器を設定し、同時に4音色による演奏が可能。▶最大8つまで和音を重ねて演奏。オートリズムの調整や独自のパターン登録も可能です。▶音声合成機能で言葉を話させたり、声の高低を調整して歌わせたりできます。▶演奏データは※データメモリカートリッジに記録することが可能。



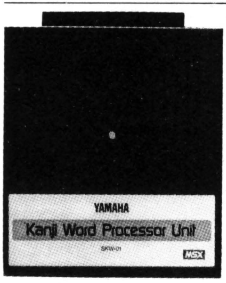
※データメモリカートリッジ（UDC-01）¥9,800

全MSXユーザーに!

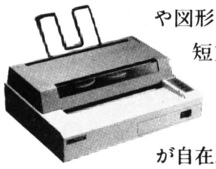
お使いになれます。

MSX規格コンピュータが漢字ワープロシステムに変身。ワープロ機能は、今やパソコンの条件です。

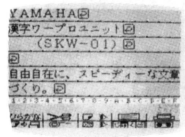
システムの中核は漢字ワープロユニット

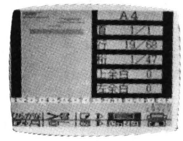


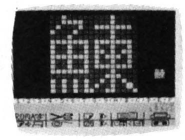
■漢字ワープロユニット(SKW-01)¥49,800
MSX規格コンピュータは、SKW-01が接続されると、本格的な漢字ワープロとしてシステムアップします。▶見やすい横15文字×縦6行の画面内で文章作成。▶JIS第一水準約3,000字の漢字に加え、豊富な特殊文字やギリシャ文字を内蔵。▶漢字変換は、モード切替によるカタカナ/かな/ローマ字のどれからでもOK。▶内蔵の文字以外に、任意の文字や図柄を画面上で作り、30個まで登録可能。その外字登録は、内蔵の漢字や図形をもとに作り変えることが可能。また熟語や短文も同じく30種類まで登録できます。なお登録された外字や熟語は電源OFF後も消えません。▶文書の出力は横書き・縦書きが自在。ほとんどのプリンタが使えますが、16ピンの



PN-01 ¥89,800







高品質印字、用紙サイズ自由、さらに印字音も静かな熱転写プリンタPN-01をお奨めします。▶なおSKW-01はプリンタインターフェイス装備のため、プリンタインターフェイスのないコンピュータでも使えます。

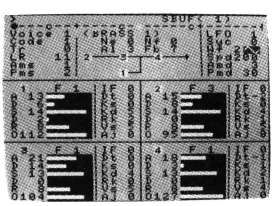
●漢字住所録(YRM-16) ¥7,800
漢字ワープロユニットとしてシステムアップされたMSX規格コンピュータで住所録管理を行なうためのソフトです。▶登録住所の追加・削除・変更が簡単です。▶任意の項目での並べ替え、検索もスピーディ。



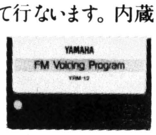
プリント出力は、住所一覧表・宛名ラベル・葉書・名刺など、多様なフォーマットで印刷可能。▶住所データの保存には、カセットレコーダの他に※データメモリカートリッジも使えます。

お楽しみください。
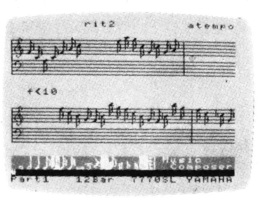
●FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800



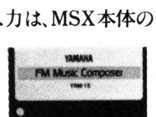
SFG-01内蔵の48音色をコントロールして自由な音作りが楽しめるソフトです。▶音色の作成はTV画面でデータを確認しながら、MSX本体のキーボードから入力して行ないます。内蔵の音色を修正するだけでなく、白紙の状態から作り上げることも可能。▶音色データはカセットレコーダに保存可能。



●FMミュージックコンポーザ(YRM-15) ¥7,800

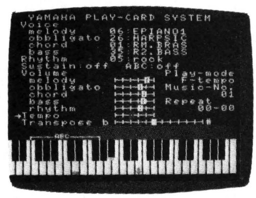


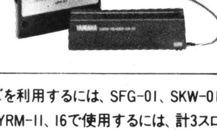
TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏させて楽しむソフトです。もちろん自分で作曲することも可能。▶音符データの入力は、MSX本体のキーボード、専用ミュージックキーボード、どちらからでも簡単にできます。▶8パートによる自動演奏が可能。



全MSX共通のカートリッジスロットで使用できるプレイカードセット。自動演奏ならお任せ。

●プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800
ヤマハのポータサウンド等でお馴染みのプレイカードを使って自動演奏が楽しめるインターフェイスです。▶3パート(メロディ・オブリガード・ベース)による自動演奏が可能。▶テンポや調(キー)を自由に変えられます。▶画面上に鍵盤の絵を出し演奏中のキーの動きを表示させたり、音の進行に合せてグラフィックスを楽しんだりも可能。▶これにSFG-01をシステムアップすれば、ナチュラルなFM音源で自動演奏を楽しめます。





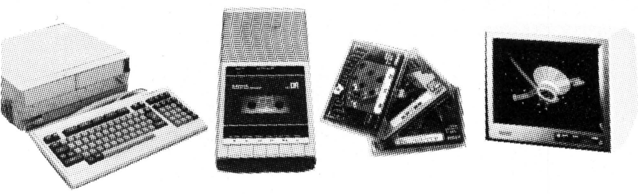
■スロットについてのご注意:▶YRM-シリーズを利用するには、SFG-01、SKW-01接続用と合せて計2スロットが必要です。▶UDC-01を、YRM-11、16で使用するには、計3スロットが必要です。▶プリンタポートのないマシンで、YRM-11、12、15のプリントアウト機能を活用するには、インターフェイス用に、もう1スロット必要です。▶YRM-11は、実用上、RAM32KBが必要で、16KBのマシンで使用するには、RAM拡張のために更に1スロットが必要となります。
●ヤマハYIS-503では、全ての機能をフルに活用していただけます。

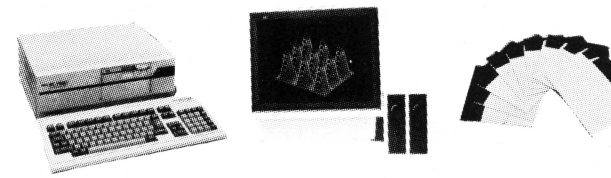
■ヤマハのMSX規格ソフトウェア及び周辺機器に関する資料のご請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-X1係まで

Tmdシステムズ
パソコンの専門店

—マニア・ホビー・ビジネスまで専任スタッフがアドバイス—

おかげさまで㈱トヨムラは25周年を迎えました
ビッグサマーセール(7月20日まで)





PC8801mkII model10＋14インチ0.5mmピッチ実使用2000文字カラーディスプレイ＋データレコーダー
¥217,600

PC8801mkII model10＋RFモジュレーター(家庭用テレビ用のアダプター)＋データーレコーダー
¥170,100

PC8801mkII model10＋14インチ0.48mmピッチ2000文字チューナー付カラーディスプレイ＋データーレコーダー
¥239,800

PC8801mkII model10＋12インチ0.38mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋データーレコーダー
¥247,900

PC8801mkII model10＋12インチ2000文字グリーンディスプレイ＋データレコーダー
¥181,100

PC8801mkII model20＋15インチ0.39mmピッチ2000文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥308,200

PC8801mkII model20＋12インチ0.38mmピッチ2000文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥280,000

PC8801mkII model30＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥359,500

PC8801mkII model30＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥361,800

PC8801mkII model30＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ＋ディスケット10枚
¥296,500

(上記のPC8801mkIIのパックには、さらにTmd特選ソフトパックが付きます。)

PC9801E＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ
¥286,700

PC9801E＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ
¥223,600

PC9801E＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ
¥284,400

PC9801F1＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥414,000

PC9801F1＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥416,400

PC9801F1＋12インチ0.38mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥401,000

PC9801F1＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ＋ディスケット10枚
¥351,100

PC9801F2＋14インチ0.31mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥461,200

PC9801F2＋12インチ0.28mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥463,500

PC9801F2＋12インチ0.38mmピッチ4050文字カラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥448,600

PC9801F2＋12インチ4050文字グリーンディスプレイ＋ディスケット10枚
¥400,400

グレードアップコーナー

TMD システムズでは新たに、グレードアップコーナーを開設いたしました。お手持ちの機種を、小さなご予算でグレードアップしませんか。

(例)　NEC 用 5 インチ両面、8 インチフロッピーディスクと 8 インチパーソナルコンピューターをお持ちの方は、16ビットマシンにグレードアップしませんか。

詳しくは直接御来店の上、ご相談下さい。

新製品コーナー



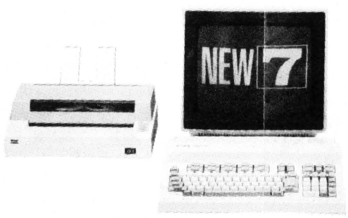
SHARP
CZ-804C
漢字OK。X1CK
ホビーも実務もひと味ちがう。
漢字ROM、拡張I/Oポート2ポート内蔵。
¥139,800
14型カラーディスプレイテレビ
(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D **¥99,800**



SHARP
CZ-803C
発展OK。X1Cs
将来のシステムアップが楽しみだ。
拡張I/Oポート2ポート内蔵。
¥119,800
14型カラーディスプレイテレビ
(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D **¥99,800**



SHARP
MZ-1500
新しい発展力を持ったトライアングル設計
きわだつグラフィック能力
サウンド機能もここまで充実
豊富なメッセージのボイスボード
漢字対応のQD-BASIC装備
¥89,800



富士通
FM-NEW7
評価の決まったFMシリーズ。
とびきりの名作FM7がFM-NEW7としてフレッシュに登場しました。
MB25015 **¥99,800**(本体価格)



富士通
FM-77
メインメモリは64KB
最大256KBまでの増設が可能
操作性抜群のキーボード
レイアウト自在のセパレートタイプ
使いやすさを追求した前面コントロール
MB25250 **¥228,000**(本体価格・FM Logo付)
MB25240 **¥198,000**(本体価格・FM Logo付)

プリンターセット

多目的漢字プリンター
GP-550E＋ケーブル＋紙(1000枚) **¥89,800**

好評のコストパフォーマンス
GP-500M/F＋ケーブル＋紙(1000枚) **¥46,800**

実力派のプリンター
RP-80F/T2＋ケーブル＋紙(1000枚) **大特価中**

フロッピーセット

PC用高性能・低価格ターミナルフロッピー
TF-10PC＋ケーブル＋デモディスケット＋ディスケット10枚
¥119,800

FM用
TF-10FM＋I/F＋デモディスケット＋ディスケット10枚
¥122,800

TmdSoft 新発売ビジネスソフト凄腕シリーズ
PC9801・PC9801F専用5&8インチディスク版

実務に使えるビジネスソフトで、しかも価格は経済的を基本とするTmd Softに好評発売中の39シリーズ用上位シリーズ(凄腕シリーズ)が加わりました。

☆出力帳票の形式の変更ができる　☆各ソフトのデータは共通使用可能
☆項目名・CRT表示色・プリンタが自由選択　☆日本語(漢字)表示

凄腕(すごうで)シリーズ
■売上請求回収管理 **¥89,000**
■給与賞与年調計算 **¥89,000**
■顧客情報検索 **¥56,000**
(メデイアは5″2DD、5″2D、8″2D)

39シリーズ　PC8001、PC8801、PC9801、FM7、FM11用　各¥39,000
■売上管理■在庫管理■請求書発行■顧客管理■仕入管理■給与計算

ビジネス分野に
パソコン時代を拓く
Tmdシステムズ®

専任スタッフがアドバイス
パソコンの専門店
トヨムラ®

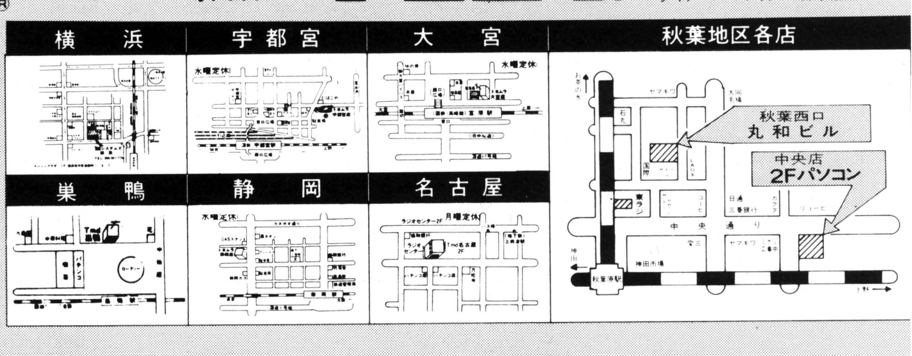
・分割払・クレジット払
最長60回、即決あり印証必要
・各社クレジットカード
MC、JCB、DC、UC、VISA、セントラル、ダイナース・アメックス・日本信販

◦宇都宮：宇都宮市宿郷町365-7 ☎0286-36-5315
◦大　宮：大宮市宮原町3丁目515-2 ☎0486-52-1831
◦川　口：埼玉県川口市芝2丁目25-3 ☎0482-68-7826
◦巣　鴨：豊島区巣鴨1丁目12-6 ☎03-941-8621
◦中　央：千代田区外神田4丁目4-1 北原ビル ☎03-253-5754
◦秋葉西口：千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F ☎03-253-5755
◦東ラジ：千代田区外神田1丁目10-1 東京ラジオデパートB1 ☎03-253-4693
◦横　浜：横浜市中区松影町1丁目3-7 ☎045-641-7743
◦静　岡：静岡市八幡1丁目4-36 ☎0542-83-1331
◦名古屋：名古屋市中区大須3丁目30-86 ラジオセンター2F ☎052-263-1661

通信販売ご希望の方

通信販売ご希望の方
広告記載品のお問合せ、ご注文は、商品代金に送料を含んだ金額を送金して下さい。送料は地域によって異なりますので、お問合せ下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F
Tmdシステムズ 通信販売センター
振込銀行：三菱銀行秋葉原支店
普通口座No.4400641



NEC

PC-8801mkII

限定30台 **即納**

PC-8801MKII、本体にミニフロッピーを内蔵して新登場!!



CAT JAPAN

マイコンプラザ

J-DMA 社団法人日本通信販売協会正会員

プレゼント

PC-8801MKII(本体モデル20・30)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。

PC-8801MKII(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。

高額下取りフェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-8801MK II モデル30	PC-9801	¥164,000
PC-8801MK II モデル30	PC-8801	¥188,000
PC-8801MK II モデル30	PC-8001MK II	¥208,000
PC-8801MK II モデル20	FM-8/MZ-2000	¥168,000
PC-8801MK II モデル10	PC-8001	¥128,000

充実のソフトウェアでPC-8801MKIIを、買ったその日から、より機能的に使う!
——キャットジャパン特選ソフトウェア

No.2540	文筆Ver.II(5"・8" I企画)	¥48,000
No.2541	TOP財務会計システムカナ版(オービック)	¥200,000
No.2542	TOP給与計算システムカナ版(オービック)	¥180,000
No.2543	PLANNER8カナ版(オービック)	¥150,000
No.2544	PLANNER18カナ版(オービック)	¥150,000
No.2545	ユーカラ(5" 東海クリエイト)	¥28,000
No.2546	漢字フレンド(5"・8" 日本ナレッジインダストリ)	¥54,800
No.2547	マルチ・レコーダー(5" リットーミュージック)	¥12,800
No.2548	営業マンパワー分析(8" 日本マーケティング)	¥98,000
No.2549	アンケート集計(8" 日本マーケティング)	¥290,000
No.2550	営業力分析・販促費割当プログラム(8"日本マーケティング)	¥98,000
No.2551	給与計算パッケージカナ版(内外データ)	¥160,000
No.2552	株価チャートシステム(内外データ)	¥75,000
No.2553	ワードテック(内外データ)	¥98,000
No.2554	工数集計パッケージ(内外データ)	¥98,000
No.2555	スケジュール管理パッケージ(内外データ)	¥30,000
No.2556	成績管理統計ユーシックセレクト(内外データ)	¥98,000
No.2557	進路統計ズバコム(内外データ)	¥158,000
No.2558	基本統計システム(NJK)	¥85,000
No.2559	日本語サポートプログラム(NJK)	¥65,000
No.2560	汎用スケジュール管理システム(NJK)	¥55,000
No.2561	ガソリンスタンド販売管理システム(NJK)	¥180,000
No.2562	日本語見積書作成システム(NJK)	¥50,000
No.2563	日本語ワープロPC-SWPMK II(5 SBC)	¥45,000
No.2564	酒類小売業システム(SBC)	¥250,000
No.2565	塗装面積計算システム(SBC)	¥250,000
No.2566	グラフィック・キャンバス(I企画)	¥36,000
No.2567	PMS-I人事管理システム(アドニス)	¥79,000
No.2568	漢プロ(5 テクニカルソフト)	¥15,000
No.2569	漢字フレンド(5・8 日本ナレッジ)	¥54,800
No.2570	漢字フレンド名簿管理(5・8 日本ナレッジ)	¥30,000
No.2571	財務会計(5" OAK)	¥98,000
No.2572	速筆(5" DAIKEI)	¥20,000
No.2573	マイレター88(高電社)	¥49,000

GOLDEN SOFTWARE ——SOFT BANK

No.2519	PC-88-1009-2W(5"日本電気)	¥58,000
No.2520	PC-SWP(5"・8"SBC)	¥39,800
No.2521	プレッセ88(5"アスキー)	¥45,000
No.2522	JOB MATE(8"立石電気)	¥128,000
No.2523	パーソナルパール(漢字5"MSA)	¥90,000

(PC-8801・PC-8001用のハード・ソフトともにコンパチブル)
PC-8801・PC-8001用に開発されたアプリケーションソフトウェアはBASICレベル、機械語レベルを含めたフルコンパチブルです。PC-8801と同一の インターフェースを内蔵、各種周辺機器が接続できます。

(ミニフロッピーを内蔵)
モデル20は1ドライブ、モデル30は2ドライブの5インチ両面倍密度ミニFDDを本体に内蔵。

(漢字ROM標準装備)
日本語のJIS第1水準漢字(2965種)と非漢字(885字)の漢字ROMを標準装備し、日本語処理をより一層容易にしています。

CAT JAPAN
マイコンプラザ

PC-8801mkII

毎月わずか ¥3,000
ご注文セットNo.180
NEC・PC-8801MKII
基本セット
本体+14″超高解像度カラーディスプレイ

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C(4050文字表示)	¥118,000
合計標準価格		~~¥393,000~~

1 ¥3,000×48回 頭5万 ボ3.3万×8回
2 ¥7,600×60回 頭3万 ボなし
3 ¥5,000×60回 頭なし ボ2万×10回
4 ¥12,400×36回 頭なし ボなし

毎月わずか ¥3,000
ご注文セットNo.182
NEC・PC-8801MKII
入門セット
本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+データレコーダ

No.2441	PC-8801MKIIモデル10	¥168,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C(4050文字表示)	¥118,000
No.2537	PC-DR321	¥19,800
合計標準価格		~~¥305,800~~

1 ¥3,000×36回 頭3万 ボ3.4万×6回
2 ¥6,300×48回 頭5万 ボなし
3 ¥10,000×24回 頭なし ボ2.2万×4回
4 ¥7,700×48回 頭なし ボなし

毎月わずか ¥5,000
ご注文セットNo.181
NEC・PC-8801MKII
プリンターセット
本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C(4050文字表示)	¥118,000
No.2449	PC-PR201	¥298,000
合計標準価格		~~¥691,000~~

1 ¥5,000×60回 頭8万 ボ4.6万×10回
2 ¥11,100×60回 頭15万 ボなし
3 ¥10,000×48回 頭なし ボ4.4万×8回
4 ¥14,500×60回 頭なし ボなし

セットNo.181にNo.2540ワープロソフト文筆Ver.II ¥48,000を追加した場合 ¥739,000

1 ¥5,000×60回 頭10万 ボ5万×10回
2 ¥10,000×60回 頭なし ボ3.3万×10回

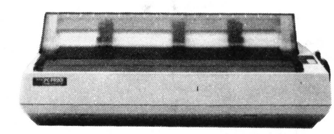
セットNo.181のプリンターをNo.2536 GP-550E+(CW012) ¥125,800に変えた場合 ¥518,800

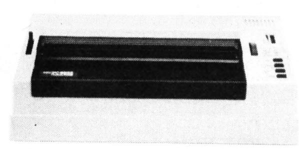
1 ¥5,000×48回 頭5万 ボ4万×8回
2 ¥8,000×48回 頭なし ボ3万×8回

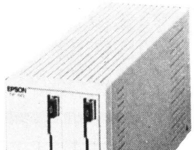
PC-8801MKIIをより機能的に使うグレードアップ周辺機器!

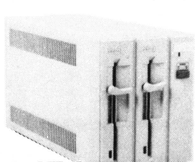
14インチ超高解像度カラーディスプレイ

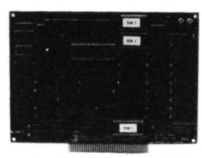
ご注文セットNo.2451 NEC・PC-KD551
標準価格 ~~¥118,000~~
1 ¥3,000×24回 頭1万 ボ1.2万×4回
2 ¥3,840×36回 頭なし ボなし

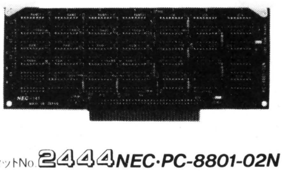
日本語シリアルプリンター

ご注文セットNo.2449 NEC・PC-PR201
標準価格 ~~¥298,000~~
1 ¥3,000×48回 頭3万 ボ2.4万×8回
2 ¥5,000×36回 頭なし ボ2.8万×6回
※トラクターフィードPC-PR201-03 ¥20,000は別売

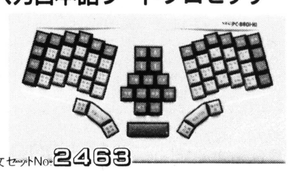
熱転写漢字プリンター

ご注文セットNo.2448 NEC・PC-8825
標準価格 ~~¥176,000~~
1 ¥3,000×36回 頭なし ボ1.6万×6回
2 ¥5,710×36回 頭なし ボなし

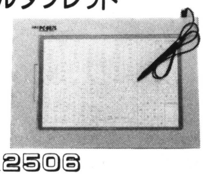
EPSON 5インチ2MBフロッピー

ご注文セットNo.2578 EPSON・TF-50+#9060
標準価格 ~~¥200,000~~
1 ¥3,000×36回 頭なし ボ2.1万×6回
2 ¥5,000×36回 頭なし ボ9千円×6回

拡張用ミニフロッピーディスクユニット

ご注文セットNo.2454 NEC・PC-80S32
標準価格 ~~¥155,000~~
1 ¥3,000×36回 頭なし ボ1.2万×6回
2 ¥5,000×36回 頭なし ボなし

16ビットカード

ご注文セットNo.2445 NEC・PC-8801-16
標準価格 ~~¥85,000~~
1 ¥5,000×12回 頭なし ボ1.6万×2回
2 ¥3,900×24回 頭なし ボなし

増設RAMボード128KB

ご注文セットNo.2444 NEC・PC-8801-02N
標準価格 ~~¥43,000~~
1 ¥3,900×12回 頭なし ボなし

新入力日本語ワードプロセッサー

ご注文セットNo.2463
NEC・PCWORD-M+PC-8801-02×2
標準価格 ~~¥148,000~~
1 ¥3,000×36回 頭なし ボ1.1万×6回
2 ¥4,800×36回 頭なし ボなし

パーソナルタブレット

ご注文セットNo.2506
NEC・PC-8875+PC-CA602+PS-88-011-2W
標準価格 ~~¥165,500~~
1 ¥3,000×36回 頭なし ボ1.4万×6回
2 ¥5,400×36回 頭なし ボなし

頭頭金 ボボーナス時払い金額 **ご注文はNo.でお願いします。**

中古パソコンが、全国ど

全商品5割・6割・7割引より

●24時間中古情報へTEL

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。

03-983-1729
03-983-1617





NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

全国どこでも電話で高額査定

本社買い取りデスク **03-983-2464**

札幌011-644-0380	仙台0222-24-2606	千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067	横浜045-311-6811	名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873	広島082-295-5936	福岡092-473-6730

日本初の
中古パソコン
ショップ



《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。
●ショップ営業時間 10:30～19:00(水曜定休) ●電話でのご注文は24時間年中無休

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。



●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

こでも電話で買える。

CAT JAPAN

NEC

- PC-2001(本体) ~~¥59,800~~ → ¥28,000
- PC-6001(本体) ~~¥89,800~~ → ¥28,000
- PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ ~~¥104,600~~ → ¥34,000
- PC-6031(フロッピーディスク) ~~¥89,800~~ → ¥48,000
- PC-6001MKII(本体) ~~¥84,800~~ → ¥58,000
- PC-6041(ディスプレイ) ~~¥36,800~~ → ¥18,000
- PC-6042(ディスプレイ) ~~¥56,800~~ → ¥28,000
- PC-8001(本体) ~~¥168,000~~ → ¥48,000
- PC-8011(拡張ユニット) ~~¥148,000~~ → ¥48,000
- PC-8031-1V(フロッピーディスク) ~~¥168,000~~ → ¥48,000
- PC-8031-2W(フロッピーディスク) ~~¥288,000~~ → ¥98,000
- PC-8033(I/Oポート) ~~¥17,000~~ → ¥7,000
- PC-8001MKII(本体) ~~¥123,000~~ → ¥72,000
- PC-8801(本体) ~~¥228,000~~ → ¥108,000
- PC-8826(プリンター) ~~¥148,000~~ → ¥58,000
- PC-8801＋漢字ROM ~~¥266,000~~ → ¥122,000
- PC-9801(本体) ~~¥298,000~~ → ¥148,000
- PC-9801＋漢字ROM ~~¥338,000~~ → ¥162,000

SHARP

- MZ-80KII(本体) ~~¥148,000~~ → ¥38,000
- MZ-1200(本体) ~~¥148,000~~ → ¥52,000
- MZ-80B(本体) ~~¥278,000~~ → ¥68,000
- MZ-80B＋グラフィックラム ~~¥317,000~~ → ¥78,000
- MZ-2000(本体) ~~¥218,000~~ → ¥88,000
- MZ-2000＋グラフィックラム ~~¥257,000~~ → ¥98,000
- MZ-721(本体) ~~¥89,800~~ → ¥42,000
- MZ-731(本体) ~~¥128,000~~ → ¥58,000
- MZ-3541(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター) ~~¥683,000~~ → ¥398,000
- MZ-80DU(ディスプレイ) ~~¥262,000~~ → ¥58,000
- MZ-80BP5(プリンター) ~~¥168,000~~ → ¥68,000
- MZ-80BP6(プリンター) ~~¥181,000~~ → ¥78,000
- MZ-80SFD(フロッピーディスク) ~~¥158,000~~ → ¥58,000
- MZ-80BF(フロッピーディスク) ~~¥244,700~~ → ¥98,000
- パソコンテレビX1＋グラフィックラム ~~¥300,000~~ → ¥58,000

FUJITSU

- FM-8(本体) ~~¥218,000~~ → ¥68,000
- FM-8＋漢字・非漢字キャラクタセット ~~¥258,000~~ → ¥88,000
- FM-11AD(本体) ~~¥338,000~~ → ¥178,000

TOSHIBA

- パソピア(本体) ~~¥163,000~~ → ¥38,000
- パソピア7(本体) ~~¥119,800~~ → ¥72,000

HITACHI

- レベル3(本体) ~~¥198,000~~ → ¥38,000
- レベル3マーク5 ~~¥119,800~~ → ¥72,000

NATIONAL

- JR-100(本体) ~~¥54,800~~ → ¥20,000
- JR-200(本体) ~~¥79,800~~ → ¥38,000

OKI

- IF800モデル10(本体、プリンター) ~~¥370,000~~ → ¥68,000
- IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター) ~~¥698,000~~ → ¥358,000

EPSON

- MP-80(プリンター) ~~¥139,800~~ → ¥58,000
- MP-80K(プリンター) ~~¥189,000~~ → ¥78,000
- QC-20(本体、ディスプレイ) ~~¥1,350,000~~ → ¥398,000

APPLE・EXA・MITSUBISHI

- アップルII(本体) ~~¥428,000~~ → ¥158,000
- LFD-550PC(フロッピーディスク) ~~¥160,000~~ → ¥88,000
- マルチ16(本体、カラーCRT、FDD×2) ~~¥930,000~~ → ¥380,000
- マルチ16(本体、グリーンCRT、FDD×2) ~~¥730,000~~ → ¥290,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

《マイコンメイト》**全国どこでも電話1本！もちろんクレジットでもOK！**

機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国10ヶ所の注文デスクへ。

24 HOURS

24時間電話受付

本社注文デスク　年中無休

03-983-2464
03-988-2105

札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

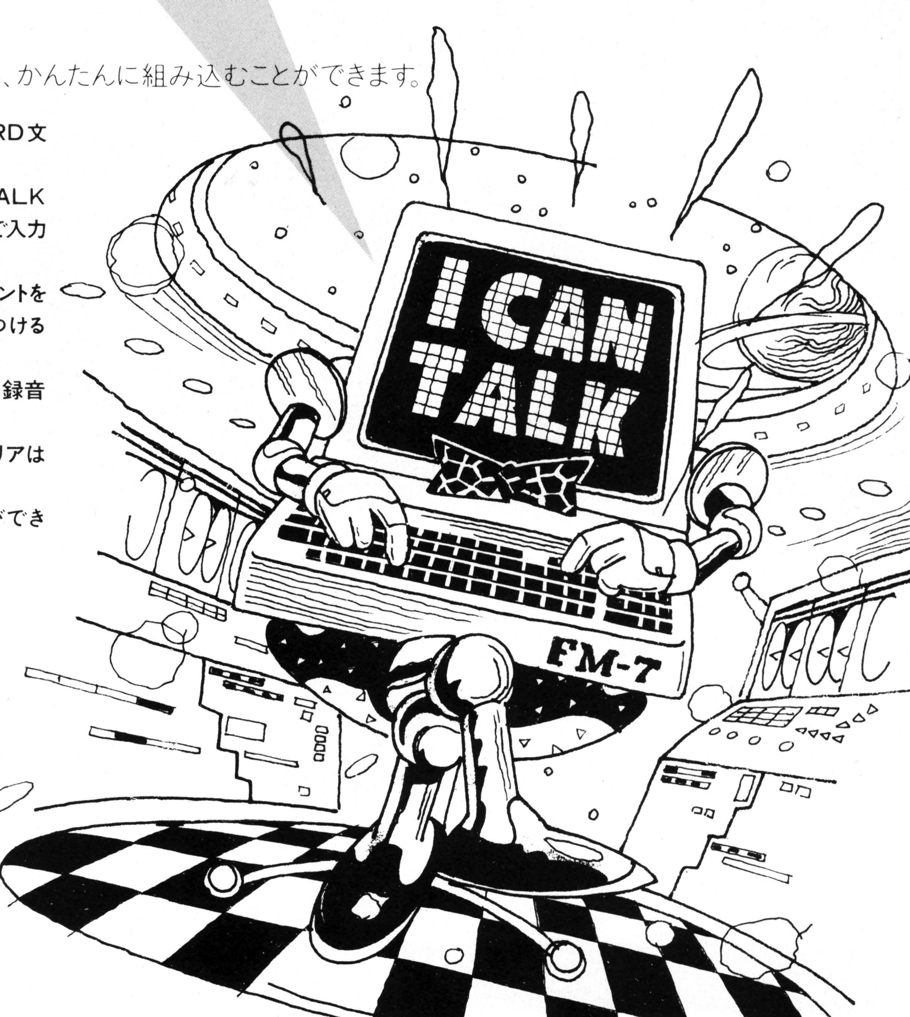
- **24時間受付** 夜型の方でも好きな時にTELできる
- **10ヵ所の電話受付** 全国各地をネットした電話受付体制
- **日曜配達可** 不在がちの方も大安心です
- **豊富な在庫** 全メーカーの製品がラインアップ
- **保証書付** 製品は最低3ヵ月以上の保証付です
- **高額下取り** 製品の下取り、買い取りもいたします

(池袋サンシャインビル57F)
地上228mに中古パソコンショップがビッグにオープン!!

やれば、できる。

FM-7のおしゃべり機能。
HuVOICE™新発売。

FM-7ご愛用の皆さんへニュース。
なくてくやしい、と思っていた機能の新発売であります。
HuVOICE——ついにFM-7が話すことを覚えます。
ハードの改造は一切不要、
しかもBASIC。
いままでつくったプログラムにも、かんたんに組み込むことができます。



- BASICを拡張、TALK文・RECORD文が使用できます。
- TALK文は、TALK "ハドソン" TALK "エフエムセブン"のように、カタカナで入力するだけでOK。
- 数字を指定するだけで言葉にアクセントをつけることができます。また音階をつけることもできます。
- あなたの声をマイクを通して、FM-7に録音することができます。
- 裏RAMを使用しますので、フリーエリアはまったく損ないません。
- 基本システムのみで使用することができます。

HuVOICE™ 〈カセットバージョン〉
¥6,800（2本組）
最低必要なシステム——FM-7本体／ディスプレイモニタ／データレコーダ

HuVOICE™ 〈ディスクバージョン〉
¥9,800
最低必要なシステム——FM-7本体／ディスプレイモニタ／ディスクドライブ／F-BASIC V3.0

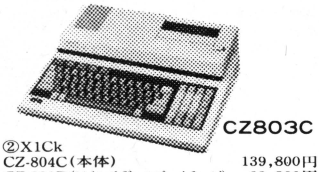
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

※HuVOICEは、FM-7専用です。また音声をFM-7に録音する場合には、マイクとアンプ、またはテープレコーダーが必要となります。

オープン記念
特別セール

AKIHABARA
秋葉原 CVA マイコン通信販売
COMPUTER VISUAL & AUDIO

SHARP パソコンテレビ X1 Cs/K
ニューX1シリーズ



①X1Cs
CZ-803C(本体)……119,800円
CZ-801D(14インチディスプレイテレビ)……99,800円
合計価格219,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,400円 ㊍3万円×3回
●48回均等支払例 月々5,300円

②X1Ck
CZ-804C(本体)……139,800円
CZ-801D(14インチディスプレイテレビ)……99,800円
合計価格239,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,700円 ㊍3.5万円×3回
●48回均等支払例 月々5,500円

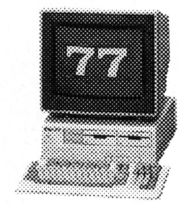
SHARP mz-1500
QD搭載！



①MZ-1500(本体)……89,800円
14M-141C(14インチCRT)……72,000円
合計価格161,800円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,100円 ㊍2万円×3回
●48回均等支払例 月々3,900円

富士通 FM-NEW7 FM-77
あのFM-7とコンパチブル！



①FM-NEW7(本体)……99,800円
NH-14DK(14インチCRT)……69,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格171,400円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,800円 ㊍2.5万円×3回
●48回均等支払例 月々4,100円

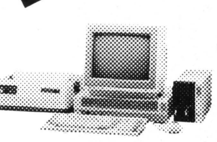
②FM-77D2(本体)……228,000円
NH-14DK(14インチCRT)……69,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格299,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,700円 ㊍4.5万円×3回
●48回均等支払例 月々7,400円

③FM-77D1(本体)……198,000円
NH-14DK(14インチCRT)……69,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格269,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々7,900円 ㊍4万円×3回
●48回均等支払例 月々6,700円

HITACHI MB-S1
NEW



①MB-S1/10(本体)……128,000円
C12-2120(12インチCRT)……89,800円
合計価格217,800円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,300円 ㊍3万円×3回
●48回均等支払例 月々5,200円

②MB-S1/20(本体)……178,000円
C14-2198A(14インチCRT)……108,000円
合計価格286,000円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,200円 ㊍4万円×3回
●48回均等支払例 月々6,800円

NEC PC-8801mkII シリーズ
セット8801シリーズ

①PC-8801mkII model 30(本体)……275,000円
FTC-1208(東映CRT)……129,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格 406,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々11,000円×20回 ㊍5.5万円×3回
●48回均等支払例 月々9,300円×48回

②PC-8801mkII model 20(本体)……225,000円
FTC-1208……129,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格 356,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々10,000円×20回 ㊍4.5万円×3回
●48回均等支払例 月々8,100円×48回

③PC-8801mkII model 10(本体)……168,000円
FTC-1208……129,800円
CRTケーブル……1,800円
合計価格 299,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々7,900円×20回 ㊍4万円×3回
●48回均等支払例 月々6,700円×48回

NEC PC-6601
楽しいゲームや実用的な日本語ワープロなど、すぐ使える5枚のディスケットがついています。

PC-6601(本体)……143,000円
PC-60M43(CRT)……65,800円
合計価格 208,800円

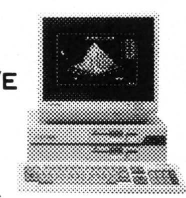
●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,700円×20回 ㊍3万円×3回
●48回均等支払例 月々4,900円×48回

SONY SMC-777C カラーパレットボード実装！

①SMC-777C……168,000円
KX-13CD1……89,800円
CRTケーブル……6,800円
合計価格264,600円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,200円 ㊍3.5万円×3
●48回均等支払例 月々6,500円

NEC PC-9801F/E



セット 9801シリーズ

①PC-9801F2(本体)……398,000円
PC-KD551(CRT)……118,000円
合計価格 516,000円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々14,200円×20回 ㊍7.5万×3回
●48回均等支払例 月々12,300円×48回

②グラフィックセット
PC-9801F2(本体)……398,000円
PC-KD551(CRT)……118,000円
PC-9871(MSマウスセット)……29,500円
Small Candy(アスキーCADセット)……10,000円
合計価格 555,000円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々15,600円×20回 ㊍8万円×3回
●48回均等支払例 月々13,300円×48回

③PC-9801F1(本体)……328,000円
PC-KD551(CRT)……118,000円
合計価格 446,000円

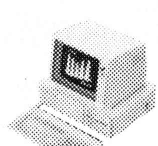
●20回支払(ボーナス併用)例
月々 12,900円×20回 ㊍6万円×3回
●48回均等支払例 月々10,600円×48回

④PC-9801E(本体)……215,000円
PC-KD551(CRT)……118,000円
合計価格 333,000円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々9,600円×20回 ㊍4.5万円×3回
●48回均等支払例 月々7,900円×48回

高密度1ドライブ1Mバイト装備、日本語ワープロソフト付

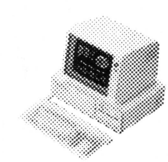
富士通 FM-11 BS



FM-11〈BS〉(本体)……398,000円
NH-14DE(ニデコ14インチCRT)……118,000円
合計価格 516,000円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々14,300円 ㊍7.5万円×3回
●48回均等支払例 月々12,100円

富士通 FM-11 AD2



FM-11AD2……298,000円
NH-14DE……118,000円
合計価格 416,000円

●20回支払(ボーナス併用)例
月々11,400円 ㊍6万円×3回
●48回均等支払例 月々9,900円

MSX

メーカー名	商品名	標準価格	分割支払例
富士通	FM-X	49,800円	3,200円×15回
ナショナル	(キングコング)CF-2000	54,800円	3,400円×15回
東芝	HX-10S	55,800円	3,400円×15回
	HX-10D	65,800円	3,100円×20回
	HX-10DP	67,800円	3,200円×20回
日立	MB-H1	62,800円	3,000円×20回
	MB-H1E	55,800円	3,400円×15回
ソニー	HB-75	69,800円	3,500円×20回
	HB-55	54,800円	3,400円×15回

メーカー名	商品名	標準価格	分割支払例
パイオニア	PX-7	89,800円	4,500円×20回
三洋	PHC-30	64,800円	3,100円×20回
	MPC-10	74,800円	3,500円×20回
	MPC-11	99,800円	5,000円×20回
ゼネラル	PCT50(本体)＋PCK-50(キーボード)	146,500円	7,000円×20回
ヤマハ	YIS-303	49,800円	3,200円×15回
	YIS-503	64,800円	3,200円×20回
三菱	ML-8000	59,800円	3,800円×15回

1. 全国無料配達
2. 低金利クレジット
3. 頭金なしで商品先どり
4. 完全保証
5. 日・祭日も受付可

東京 (03)258-3710㈹(ベーシックマガジン係)
電話番号が変わりました。お申し込みはコレクトコール〈106番〉で!!
●資本金105億5,018万円(昭和59年1月現在)●売上高6,951億円(昭和59年2月期)
ジャスコ株式会社 CVA事業部
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2

クリエイティブ・サピエンス

家・庭・人のパソコン革命。

遊んでばかりじゃ、ただのゲーム機。
できるソフトで、H・Aスタート。



PC-8800シリーズ用 PC-8001mkII用
X1シリーズ用 PC-6001mkII用

日本語ワードプロセッサ

ユーカラJJ

**PC-8800シリーズ・PC-8001mkIIに
機能追加で堂々登場!!**

●行間ピッチ自由指定 ●通信機能つき ●ディスク版では1ドライブでも使用可能 ●ディスク版では単語変換可能

X1シリーズ・PC-6001mkIIには

チューンアップオプション

ユーカラJJ ターボ・キット TURBO KIT

●ユーカラJJをさらに強力にするキットです ●行間ピッチ自由指定 ●通信機能つき ●漢字ROMをサポート、スピードアップ化

㊟ユーカラJJ本体とあわせて使用できます。PC-6001mkIIのテープ版には、メモリサイズの関係でターボキットはありません。

●価格未定(安価で提供する予定です)

ユーカラJJ本体価格………	ディスク版¥19,800
	テープ版¥ 9,800

X1シリーズ用・MZ-700用

簡易表計算プログラム

S・CALGO

エスカルゴ

X-1シリーズ用S・CALGO好評発売中!

●日常の事務作業にともなう表集計が、だれにでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。●2タイプの表で用途は多彩。家計簿、カロリー計算などのホームユースから、在庫管理、現金出納帳などのビジネスユースまで幅広く活用できます。●指定した計算を、ファンクションキー一発で表全体に対して行います。●ソート、検索、さらには表の中に項目の区切りなしに一行まとめてデータを入力するフリーライン入力機能など、充実したファンクション群だから、使い易くて実用的。

MZ-700用S・CALGOもヨロシク!

X-1シリーズ用…………	3″ディスク版¥19,800
	テープ版¥ 9,800

(5″ディスク版ご希望の方には3″版と交換いたします。)

M-700用…………	S・CALGOテープ版¥9,800
S・CALGOオプションパックテープ版¥9,800	

PC-6001mkII用・MSX用

簡易表計算プログラム

パソカルク

かる〜くカルク、誰でもできる表計算

家計簿、売上管理表など、日常の事務作業にともなう表集計がだれでも簡単にできます。。プログラミングの知識はまったく必要ありません。

PC-6001mkII用…………	5″ディスク版¥19,800
	テープ版¥ 9,800
MSX用………	ROM・PACK ¥ 9,800

PC-6001mkII用

英文・カナ・音声出力ワードプロセッサ

DISK パソワード

操作カンタン、おしゃべりワープロ

英文字、ひらがな、カタカナを音声出力。ビジネス文書、レポート、テキスト等の編集印刷に威力を発揮する強力処理機能。

PC-6001mkII用…………	5″ディスク版¥12,800

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation
〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎03-456-4615
宮崎営業所/〒880 宮崎市高千穂通1-6-35住友生命ビル7F ☎0985-29-1966
インフォメーションセンターTEL03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは、上記までお気軽にどうぞ。

資料請求券
B·M THA



特選プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

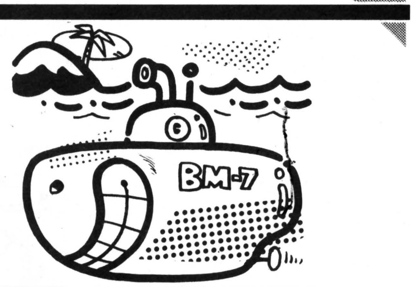
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLE Ⅱ/Ⅱe(6KBASIC)用

SUBMARINE



ROR

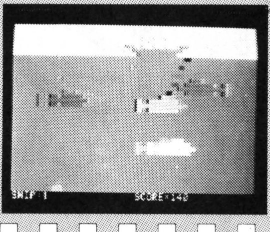
★ゲームのしかた

戦艦を移動し，敵の魚雷をよけながら，爆雷で敵をやっつけるゲームです。

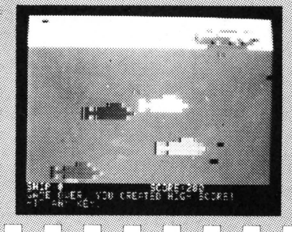
スコアが高くなると，敵の魚雷に追尾装置がついて戦艦を追いかけてきます。

★キー操作

戦艦は，ＰＤＬ(０)で左右に移動し，ボタン(０)で爆雷を発射します。



《写真１》 動きは単純。しかし，魚雷の追尾は迫力あります！



《写真２》 魚雷に当たった。ズドドーン!!

SUBMARINEのプログラム・リスト

```
  1 REM TITLE 'SUBMARINE'
  2 REM BY ROR
 10 TEXT : CALL -936: GOSUB 1000
    :I=X=Y=C=Z=V=P=N=D: DIM E(3
    ),F(3),G(3),A(3),B(3),K(3),
    L(3):S=J=H=M: DIM A$(5)
 20 H=0:M=-16336
 30 S=0:J=3: GR : CALL -936: PRINT
    "SHIP:3";: TAB 21: PRINT "SCORE:
    0";
 40 N=8:Z=15: FOR I=0 TO 3:B(I)
    =0:K(I)=0: GOSUB 190: NEXT
    I: FOR I=0 TO 39: COLOR=3-(
    I>7): HLIN 0,39 AT I: NEXT
    I: GOSUB 200
 50 P= SGN ( PDL (0)-127):X=Z:Z=
    X+P: IF Z<0 OR Z>29 THEN Z=
    X:C=3:D=3: GOSUB 230:X=Z:C=
    15:D=5: GOSUB 230
 60 IF PEEK (-16287)<128 THEN 80
    : FOR C=0 TO 3: IF NOT B(C)
     THEN 70: NEXT C: GOTO 80
 70 B(C)=8:A(C)=Z+(P>0)*10:N=N-
    2: GOSUB 200: COLOR=0: PLOT
    A(C),8: GOSUB 250
 80 FOR I=0 TO 3:X=E(I):Y=F(I):
    V=X+G(I):E(I)=V:C=2: GOSUB
    210: IF V<0 OR V>32 THEN GOSUB
    190:C=I+10:X=E(I):Y=F(I): GOSUB
    210
 90 IF RND (10-I) OR K(I) THEN
    100:K(I)=X+3:L(I)=Y-1: COLOR=
    1: PLOT K(I),L(I): POKE M, PEEK
    (M)
100 Y=B(I): IF NOT Y THEN 130:X=
    A(I):V=Y+2: COLOR=2: PLOT X,
    Y: IF V>39 THEN 125:D= SCRN(
    X,V): COLOR=0: PLOT X,V:B(I)
    =V: IF D<10 THEN 130
110 D=D-10:X=E(D):Y=F(D): COLOR=
    1: FOR C=1 TO 12: PLOT RND
    (7)+X, RND (3)+Y: GOSUB 250
    : NEXT C: COLOR=2
120 FOR C=0 TO 3: HLIN X,X+7 AT
    C+Y: NEXT C:C=I:I=D: GOSUB
    190:I=C:S=S+I*10+10: TAB 27
    : PRINT S;
125 B(I)=0:N=N+2: GOSUB 200
130 X=K(I): IF NOT X THEN 150:Y=
    L(I):V=Y-2
135 P=(S>500)* SGN (Z+5-X)*( RND
    (5)=0)+X
138 COLOR=2: PLOT X,Y:K(I)=P:L(
    I)=V
140 COLOR=1: IF V<8 AND P<Z+9 AND
    P>Z+1 THEN 160: IF V<8 THEN
    145: COLOR=1: PLOT P,V: GOTO
    150
145 K(I)=0
150 NEXT I: GOTO 50
160 FOR C=1 TO 24: PLOT RND (10
    )+Z, RND (4)+3: GOSUB 260: NEXT
    C:J=J-1: TAB 6: PRINT J;: IF
    J THEN 40
170 PRINT : PRINT "GAME OVER. "
    ;: IF S<H THEN 175:H=S: PRINT
    "YOU CREATED HIGH SCORE!": GOTO
    180
175 PRINT "HIGH SCORE:";H
180 GOSUB 1030: GOTO 30
190 P= RND (2):G(I)=(C+( NOT C)
    *-1)*( RND (I/2+1)+1):E(I)=
    C+( NOT C)*32:F(I)= RND (27
    )+10: RETURN
200 COLOR=3: HLIN 0,8 AT 1: IF
    NOT N THEN RETURN : COLOR=0
    : FOR D=2 TO N STEP 2: PLOT
    D,1: NEXT D: RETURN
210 COLOR=C: IF G(I)<0 THEN 220
    : HLIN X+4,X+5 AT Y: HLIN X+
    2,X+6 AT Y+1: HLIN X,X+7 AT
    Y+2: HLIN X+2,X+6 AT Y+3: VLIN
    Y+1,Y+3 AT X: RETURN
220 HLIN X+2,X+3 AT Y: HLIN X+1
    ,X+5 AT Y+1: HLIN X,X+7 AT
    Y+2: HLIN X+1,X+5 AT Y+3: VLIN
    Y+1,Y+3 AT X+7: RETURN
230 COLOR=C: PLOT X+3,3: PLOT X+
    5,3: PLOT X+7,3: PLOT X+3,5
    : PLOT X+5,5: PLOT X+7,5: HLIN
    X+4,X+6 AT 4
240 COLOR=D: HLIN X,X+1 AT 5: HLIN
    X+9,X+10 AT 5: HLIN X+1,X+9
     AT 6: HLIN X+2,X+8 AT 7: RETURN

250 P= PEEK (M)- PEEK (M)+ PEEK
    (M)- PEEK (M)+ PEEK (M)- PEEK
    (M)+ PEEK (M)- PEEK (M)+ PEEK
    (M)- PEEK (M)+ PEEK (M)- PEEK
    (M): RETURN
260 D= PEEK (M)- PEEK (M)+ PEEK
    (M)- PEEK (M): FOR D=1 TO 20
    : NEXT D: RETURN
1000 PRINT "SUBMARINE": PRINT : POKE
     50,63
1010 PRINT "PADDLE(0)";: POKE 50
     ,255: PRINT ":LEFT OR RIGHT"

1020 POKE 50,63: PRINT "BUTTON(0)"
     ;: POKE 50,255: PRINT ":BOMB"
     : PRINT
1030 PRINT "HIT ANY KEY.": POKE
     -16368,0
1040 IF PEEK (-16384)<128 THEN 1040
     : RETURN
```


♥**ＯＦコーナー**……**つぐ美**：編さん。このリストわからないところがあるんですけど。**編**：これはね～♥こうなってるの♥女の子のいる編集部っていいなルン！**影**：ズルン！！**編集長**：遊んでないでコーナーを始めなさい！

エイリアン・ハウス

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード BJ①

谷口 哲



▶STORY

20XX年地球へエイリアンが侵入した。あなたの使命は，家に接近するエイリアンを4次元穴にさそいこみ，4次元の世界へ追いやることにある。

▶ゲームの説明

4次元穴は，[H][B]で右上と右下が，[F][V]で左上と左下が，それぞれ開きます。

しばらくすると，UFOが現れ，そこからもエイリアンが侵入してきます。

CHECKER FLAG

Dr.D：コミカルなインベーダの動きと，四つのキーで楽しいゲームができあがってるな。とてもよくできた作品だ。

編：キーの配置に無理がないですね。それに，キャラクタもウマイ！

影：アイデアはすなおだけど，これが意外に難しいゲームになってるんだね。なんといっても，キー操作の妙だね。

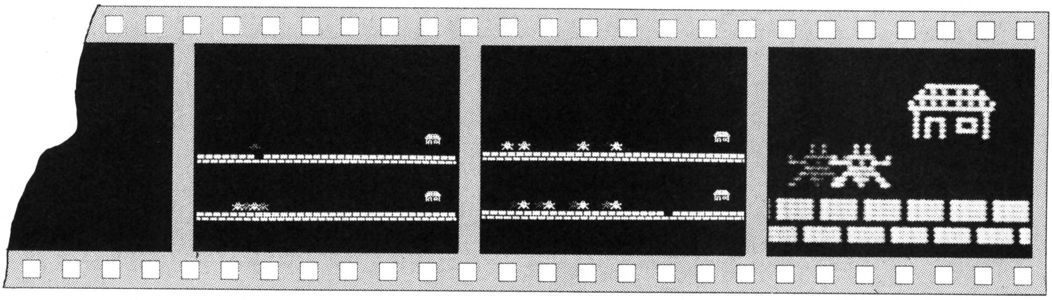
▶テクニックとプログラム

エイリアンをやっつけるときは，できるだけ左の穴でやっつけると高得点が望めるはずです。

どういうわけか，実行中にブレークしてリストを取ると，プログラムがおかしくなりますので注意してください！　横スクロールにマシン語を用いてます。エイリアン，UFO，家，レンガと四つのキャラをグラフィックで作りました。

▶注　意

入力前には，必ずCALL＄E37Eとしてリターンしてください。



《写真1》　左から現れるエイリアン。4次元の穴を開け！

《写真2》　強行突破のエイリアン。右の4次元の穴がたよりだ！

《写真3》　エイリアンの拡大画面

★FM-7を持ってる友達が僕のMZ-2000をグリーンだとけなすが，僕はそいつがグリーンモニタを使っていることを知っている。(神奈川県横浜市・佐野　元14才)……【編：プッ！カラーBASICを使えば友達に勝っちゃうね!!】

エイリアン・ハウスのプログラム・リスト

```
10 POKE $E890,5,0,1:CLEAR
20 LET B0=3:LET S1=0:LET S=0:LET O=10:LET Z=0:LET R=1
30 RANDOMIZE
40 DIM W(8),E(8),E1(8),H(10),H1(10),E2(10),E3(10)
50 LET X=$14E7:LET X1=$1BG6
60 GOSUB 540
70 REM ---------------
80 GOSUB 620
90 GOSUB 1040
100 REM ---------------
110 LET TIME=0
120 FOR A=0 TO 31:LET CURSOR=A,12:POKE $E890,2:PRINT CHR$($60)
130 FOR A1=10 TO 11:LET CURSOR=A,A1:POKE $E890,5:PRINT CHR$($60):NEXT A1
140 FOR A1=17 TO 18:LET CURSOR=A,A1:POKE $E890,4:PRINT CHR$($60):NEXT A1
150 LET CURSOR=A,19:POKE $E890,2:PRINT CHR$($60)
160 NEXT A
170 LET CURSOR=7,12:POKE $E890,3:PRINT CHR$($60):LET CURSOR=22,12:PRINT CHR$($
60)
180 LET CURSOR=7,19:PRINT CHR$($60):LET CURSOR=22,19:PRINT CHR$($60)
190 REM
200 REM ----- ﾒｲﾝ -----
210 REM
220 CALL $3000
230 IF (TIME>50)*(O>2) THEN LET O=O-1:LET TIME=0:LET R=R+1
240 IF R=7 THEN LET R=8:LET O=10:GOSUB 1420
250 LET Z=Z+1:ON Z GOSUB 1170,1180,1190
260 FOR A=1 TO 2
270 LET G$=INKEY$:LET X1=X
280 IF G$="F" THEN LET X=$14E7
290 IF G$="H" THEN LET X=$14F6
300 IF G$="V" THEN LET X=$1BE7
310 IF G$="B" THEN LET X=$1BF6
320 IF X<>X1 THEN GOSUB 1040
330 IF PEEK(X-$40)=$31 THEN GOSUB 1090
340 IF PEEK(X-$40)=$18 THEN GOSUB 1130
350 NEXT A
360 IF (PEEK($13DC)<>$00)+(PEEK($1ADC)<>$00) THEN GOSUB 1230
370 IF B0=0 THEN GOTO 1300
380 LET A=INT(RND(0)):ON A GOSUB 760,820,880,980
390 GOTO 220
400 REM
410 REM ----- DATA -----
420 REM
430 DATA CE,13,BF,DF,3B,CE,14,EE,DF,3D,CE,13,C0,DF,3F,BD,F0,9
440 DATA CE,1A,BF,DF,3B,CE,1B,EE,DF,3D,CE,1A,C0,DF,3F,BD,F0,9,39
450 DATA $02,$80,$02,$80,$27,$C8,$3D,$78,$07,$C0,$0F,$E0,$1B,$B0,$31,$18
460 DATA $FE,$FE,$FE,$FE,$00,$F7,$F7,$F7
470 DATA $1F,$F8,$2A,$54,$7F,$FE,$AA,$55,$FF,$FF,$40,$02
480 DATA $5E,$7A,$52,$4A,$52,$7A,$52,$02
490 DATA $01,$80,$03,$C0,$07,$E0,$0F,$F0,$19,$98
500 DATA $79,$9E,$7F,$FE,$0F,$F0,$1E,$78,$36,$6C
510 REM
520 REM --- DATA ﾖﾐｺﾐ ---
530 REM
540 FOR A=0 TO 36:READ Q$:POKE $3000+A,VAL("$"+Q$):NEXT A
550 FOR A=1 TO 8:READ E(A),E1(A):NEXT A
560 FOR A=1 TO 8:READ W(A):NEXT A
570 FOR A=1 TO 10:READ H(A),H1(A):NEXT A
580 FOR A=1 TO 10:READ E2(A),E3(A):NEXT A
590 RETURN
600 REM
610 RESED ----- ｶﾞﾒﾝ -----
620 REM
630 CALL $E38D
640 POKE $EFE0,$C0
650 FOR A2=$14E0 TO $1BE0 STEP $700
660 FOR A1=0 TO $1F
670 FOR A=1 TO 8:POKE A2+$20*A+A1,W(A):NEXT A
680 NEXT A1
690 NEXT A2
700 FOR A=9 TO 0 STEP -1:POKE $139C-$20*A,H(10-A),H1(10-A)
710 POKE $1A9C-$20*A,H(10-A),H1(10-A):NEXT A
720 RETURN
730 REM
740 REM ----- 1 -----
750 REM
760 IF (PEEK($13C0)<>$00)+(PEEK($13C1)<>$00) THEN RETURN
770 FOR A=0 TO 7:POKE $13C0+A*$20,E(A+1),E1(A+1):NEXT A
780 RETURN
790 REM
800 REM ----- 2 -----
810 REM
820 IF (PEEK($1AC0)<>$00)+(PEEK($1AC1)<>$00) THEN RETURN
830 FOR A=0 TO 7:POKE $1AC0+A*$20,E(A+1),E1(A+1):NEXT A
840 RETURN
850 REM
860 REM ----- 3 -----
870 REM
880 IF (PEEK($13C0)<>$00)+(PEEK($13C1)<>$00) THEN RETURN
890 IF (PEEK($1AC0)<>$00)+(PEEK($1AC1)<>$00) THEN RETURN
900 FOR A=0 TO 7
910 POKE $13C0+A*$20,E(A+1),E1(A+1)
920 POKE $1AC0+A*$20,E(A+1),E1(A+1)
930 NEXT A
940 RETURN
950 REM
960 REM ----- 4 -----
970 REM
980 IF (PEEK($13CC)<>$00)+(PEEK($13CD)<>$00) THEN RETURN
981 IF R<8 THEN RETURN
990 FOR A=0 TO 7:POKE $13CC+$20*A,E(A+1),E1(A+1):NEXT A
1000 RETURN
1010 REM
1020 REM ----- ｱﾅﾎﾘ -----
1030 REM
1040 FOR A=0 TO 4:POKE X+$20*A,$00:POKE X1+$20*A+$20,W(A+1):NEXT A
1050 RETURN
1060 REM
1070 REM ----- NICE  1 -----
1080 REM
1090 FOR A=0 TO 7:POKE X-$40-$20*A,$00,$00:NEXT A:LET S=S+10*R:RETURN
1100 REM
1110 REM ----- NICE 2 -----
1120 REM
1130 FOR A=0 TO 7:POKE X-$41-$20*A,$00,$00:NEXT A:LET S=S+10*R:RETURN
1140 REM
1150 REM ----- MUSIC -----
1160 REM
1170 MUSIC P0T1Dｿ:RETURN
1180 MUSIC P0T1Dﾐ:RETURN
1190 MUSIC P0T1Dﾄ:LET Z=0:RETURN
1200 REM
1210 REM ----- END -----
1220 REM
1230 LET B0=B0-1:MUSIC P1T1UｼUﾗUｿUﾌUﾐUﾚUﾄｼﾗｿﾌﾐﾚﾄDｼDﾗDｿDﾌDﾐDﾚDﾄ
1240 FOR A=0 TO 7:POKE $13DB+$20*A,$00,$00:POKE $1ADB+$20*A,$00,$00
1250 NEXT A
1260 RETURN
1270 REM
1280 REM ----- GAMEOVER -----
1290 REM
1300 POKE $EFE0,0:CLEAR :POKE $E890,6
1310 IF S>S1 THEN LET S1=S
1320 LET CURSOR=5,10:PRINT "HI SCORE";S1
1330 LET CURSOR=7,15:PRINT "YOUR SCORE";S
1340 MUSIC P9RRR
1350 IF S=S1 THEN INPUT A$
1360 POKE $E890,5:LET CURSOR=6,12:PRINT A$
1370 LET CURSOR=5,20:PRINT "START";:MUSIC R:PRINT "[S]KEY!"
1380 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1380
1390 LET B0=3:LET S=0:LET R=1:LET O=10:GOTO 80
1400 REM
1410 REM ----- UFO -----
1420 FOR A=9 TO 0 STEP -1:POKE $13AC-$20*A,E2(10-A),E3(10-A):NEXT A
1430 RETURN
```

★☰☰あっ流れ星だ！みんなでお願いしよう。ＯＦコーナーに載りますように‼(大阪市・**山本訓弘13才**)……
【**編**：なるほどね！♡☰☰**影**：あっ流れハート！（☰☰これは流れカッコ。**編**☰☰**影**：あら編くんも流れちゃった‼】

ベーシック・マスターJr.(カラー・アダプター使用)用

CHOP RESCUE



THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード BJ②
海野 利樹

ある日，ベーマガ編集部員は，常連プログラマーをつれて森へキャンプにでかけました。ところが，ベーマガの人気をねたむ売れないマイコン誌の編集部が，森に火を放ったのです。さあ，大変です。どうする？

ゲームのしかた

キミは，森のはずれにあるヘリの発着場から，グッド・サンダーに乗って救助にでかけます。I M J K で操縦して，人(i)のま上に降りてください。救助したら，発着場にもどってください。しかし，上空には敵のギルガメスがじゃまをしにやってきます。

得点は，人を救助すると10点，発着場につれていくと50点です。LEFTが0になると，1面クリアになって，(助けた人数)×100−(死んだ人数)×50点のボーナスがでます。

CHECKER FLAG

影：常連プログラマーが死んじゃった！

編集長：ナヌ！こりゃ大変だ(顔面まっ白)。

編：編集長，あわてないでください！ゲームでのことですよ。

Dr.D：ヘリコプターなどを定義するのにREAD DATAは使えんのかな？ もう少しスマートにプログラムを作れるように研究してみたまえ。

編：でもプリンターがないと，なかなかむずかしいんですよね。

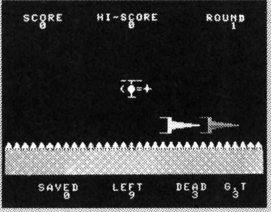
改造について

LII₂ユーザーおよびカラーなんかいらないという人は，10行のPOKE E+2，1と，リスト中のPOKE E，……のところを削除します。そして，680行を，680 X=X+INT(X1)：POKE $3B，$36，X，$36，X+31，3，0：CALL $F009としてください。

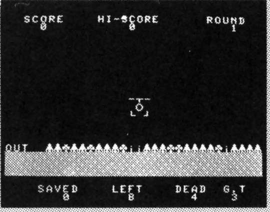
カラーを使う人は，DATA文をまちがわないように。それから，CALL $E14Fもお忘れなく！



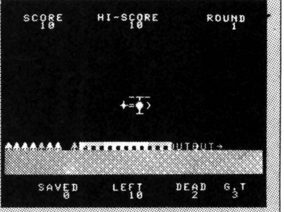
《写真1》 カッコイイな！ タイトルも大切ですね



《写真2》 ギルガメスをよけて火災現場へ急げ!!



《写真3》 パタパタと人の頭上に到着



《写真4》 救助したらぶじ発着場まで運びます

★キャラクタや背景を赤と青で少しずつずらして描き，赤青メガネをかけてPLAYするとド迫力の3D−GAMEができるんじゃ…？(新潟県新発田市・**平山 寛14才**)……【**編**：おもしろそうだね。誰かつくってみて！】

```
10 CLEAR :RANDOMIZE :LET H=0:LET E=$E890:POKE E+2,1:DIM H$(3),M$(2),A$(5)
20 REM ¥¥¥¥¥MACHINE LANGUAGE¥¥¥¥¥
30 FOR A=$358C TO $35BD:READ D$:POKE A,VAL("$"+D$):NEXT A
40 FOR A=$35FA TO $36A3:POKE A,32:NEXT A
50 FOR A=$3683 TO $368A:POKE A,1:NEXT A:POKE $368B,9
60 POKE $360E,$7B,$4F,$55,$54:POKE $368E,$4F,$55,$54,$7C
70 REM ¥¥¥¥¥CHARACTERS¥¥¥¥¥
80 LET B$=CHR$(10,8,8,8,8)
90 LET H$(1)=CHR$(45,$89,45,32)+B$+CHR$(40,$95,61,$87)+B$+CHR$(32,$8B,32,32)
100 LET H$(2)=CHR$(32,45,$89,45)+B$+CHR$(32,32,$94,32)+B$+CHR$(32,$81,32,$82)
110 LET H$(3)=CHR$(32,45,$89,45)+B$+CHR$($87,61,$95,41)+B$+CHR$(32,32,$8B,32)
120 LET A$(1)=CHR$(10,$85,$85,$85,$85)
130 LET A$(2)=CHR$($8F,$85,$85,$8E)+B$+CHR$($86,32,32,$86)
140 LET A$(2)=A$(2)+B$+CHR$($8C,$85,$85,$8D)
150 LET A$(3)=CHR$($FC,$F6,$F6,$FD)+B$+CHR$($F0,32,32,$F3)
160 LET A$(3)=A$(3)+B$+CHR$($FD,$F9,$F9,$FC)
170 LET A$(4)=CHR$($8D,32,32,$8C)+B$+"    "
180 LET A$(4)=A$(4)+B$+CHR$($8E,32,32,$8F)
190 LET H0$="    "+B$+"    "+B$+"    "
200 LET A$(5)=H0$:LET B$=CHR$(10,8,8,8,8)
210 LET M$(1)=CHR$($F9,$FA,$FB,1,7,$F6)+B$+CHR$($F6,$F7,$F8,1,10,$F9)
220 LET M$(2)=CHR$($F6,1,5,$FB,$FA,$F9)+B$+CHR$($F9,1,1,$F8,$F7,$F6)
230 LET M0$="   "+B$+"     "
240 REM ¥¥¥¥¥DEMO¥¥¥¥¥
250 CLEAR :FOR Y=1 TO 3:FOR X=0 TO 31
260 POKE E,3:LET CURSOR=X,4-Y:PRINT CHR$($F9-Y);
270 POKE E,2:LET CURSOR=X,6+Y:PRINT CHR$($F9-Y);
280 NEXT X:NEXT Y:POKE E,5
290 POKE $180,0,13,14,6,13,0,9,13,14,9,13,14,9,13,14,9
300 POKE $190,13,14,6,13,14,6,13,14,6,13,0,9,13,14,6
310 POKE E,1:POKE $1A0,0,13,0,0,13,14,9,13,0,9,13,14,6,13,10,6
320 POKE $1B0,13,14,0,14,14,9,13,0,0,13,0,9,13,14
330 POKE $1C0,0,14,14,6,14,0,6,14,14,6,14,0,0,14,0,6
340 POKE $1D0,14,14,6,14,14,6,14,14,6,14,14,6,14,14,6
350 POKE E,7:LET CURSOR=24,14:PRINT H$(1);:LET CURSOR=19,18:PRINT "GOOD THUNDE
R";
360 POKE E,5:LET CURSOR=4,14:PRINT M$(2);:LET CURSOR=1,18:PRINT "GUILGAMES";
370 FOR A=$3C0 TO $3DF:POKE E,4:POKE A,$9E:POKE E,6:POKE A+32,$9D:NEXT A
380 POKE E,11:LET CURSOR=6,10:PRINT "FIRE ON THE FOREST!"
390 POKE E,7:LET CURSOR=15,14:PRINT "I";CHR$(10,8,8);"J+K";CHR$(10,8,8);"M";
400 LET X9=8:LET Y9=20:LET T$="HIT [RETURN] KEY":GOSUB 1230
410 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 410
420 MUSIC Q2T4P2ﾄP0ﾄﾄﾄP2ﾄP0ﾄﾄﾄRP1ﾄﾄﾄﾄﾄ
430 MUSIC UﾄP0UﾄUﾄUﾄP2UﾄP0UﾄUﾄUﾄRP1UﾄUﾄUﾄUﾄUﾄ
440 REM ¥¥¥¥¥START¥¥¥¥¥
450 LET S=0:LET R=1:LET G=3
460 REM ¥¥¥¥¥FOREST¥¥¥¥¥
470 FOR A=$3614 TO $3680:POKE A,$9E:NEXT A
480 LET L=R*2+10:FOR A=1 TO L
490 LET A1=$3614+INT(RND(108)):IF PEEK(A1)<>$9E THEN GOTO 490
500 POKE A1,$69:NEXT A:LET S1=0:LET D=0
510 REM ¥¥¥¥¥C,R,T¥¥¥¥¥
520 CLEAR :POKE E,5:PRINT "  SCORE    HI-SCORE      ROUND"
530 POKE E,7:LET CURSOR=3,1:PRINT S;:LET CURSOR=14,1:PRINT H;
540 LET CURSOR=27,1:PRINT R;
550 POKE E,6:FOR A=$320 TO $37F:POKE A,$9D:NEXT A
560 POKE E,3:LET CURSOR=4,21:PRINT "SAVED    LEFT    DEAD  G.T"
570 POKE E,7:LET CURSOR=6,22:PRINT S1:LET CURSOR=14,22:PRINT L;
580 LET CURSOR=22,22:PRINT D;:LET CURSOR=27,22:PRINT G;
590 LET X=$78:POKE $358D,X:CALL $3590
600 POKE E,7:LET Y=13:LET CURSOR=14,Y:PRINT H$(2);
610 LET M=0:LET M1=Y:LET X1=0:LET M2=1:LET M3=0:LET M4=Y:LET F=0:LET Z=0
620 REM ¥¥¥¥¥INKEY¥¥¥¥¥
630 POKE E,7:LET I=ASC(INKEY$)
640 LET Y1=(I=$4D)-(I=$49):LET X1=X1-(I=$4A)/2+(I=$4B)/2
650 LET X1=X1-(X1>3)/2+(X1<-3)/2:IF Y1<>0 THEN LET CURSOR=14,Y:PRINT H0$;
660 LET Y=Y+Y1:LET Y=Y+(Y<2)-(Y>13)
670 LET CURSOR=14,Y:PRINT H$(2+SGN(INT(X1)));
680 LET X=X+INT(X1):POKE $358D,X:CALL $3590
690 IF (X>$80)+(X<0) THEN GOTO 1060
700 POKE $EE80,$FF,0:LET CURSOR=13,Y:LET C=ASC(CURSOR$)
710 PRINT CHR$(9,9,9,9,9);:LET C=C+ASC(CURSOR$)
720 PRINT CHR$(10);:LET C=C+ASC(CURSOR$)
730 PRINT CHR$(8,8,8,8,8);:LET C=C+ASC(CURSOR$)
740 IF C<>$80 THEN GOTO 1080
750 LET CURSOR=16,Y+3:LET C=ASC(CURSOR$):IF INT(X1)<>0 THEN GOTO 800
760 IF (C=$69)*(F=0) THEN GOTO 920
770 IF (C=1)*(F=1) THEN GOTO 950
780 IF C=$96 THEN GOTO 1080
790 REM ¥¥¥¥¥GUILGAMES¥¥¥¥¥
800 POKE E,5:LET CURSOR=M3,M4:PRINT M0$;
810 LET M=M+M2*2:IF (M<0)+(M>$98) THEN LET M=M-M2*2:LET M2=-M2:LET M1=Y
820 IF (X>M)+(M-X>27) THEN GOTO 850
830 LET M3=M-X:LET M4=M1:LET CURSOR=M3,M1:PRINT M$(SGN(M2+1)+1);
840 REM ¥¥¥¥¥FIRE¥¥¥¥¥
850 POKE $EE80,0,$FF:LET Z=Z+1:IF Z<3 THEN GOTO 630
860 LET Z=0:LET Z1=$3614+INT(RND(108)):IF PEEK(Z1)<>$69 THEN GOTO 900
870 POKE E,7:LET D=D+1:LET CURSOR=22,22:PRINT D;
880 LET L=L-1:LET CURSOR=14,22:PRINT L;" ";
890 MUSIC T1P0#ｿ#ﾄ:IF L=0 THEN GOTO 1000
900 POKE Z1,$96:GOTO 630
910 REM ¥¥¥¥¥MAN¥¥¥¥¥
920 LET F=1:POKE $3610+X,$20:LET S=S+10
930 MUSIC T1P0ﾄﾐｿ:GOTO 980
940 REM ¥¥¥¥SAVE¥¥¥¥
950 LET F=0:MUSIC T1P0ﾚﾌﾗ:POKE E,7:LET S=S+50
960 LET S1=S1+1:LET CURSOR=6,22:PRINT S1;
970 LET L=L-1:LET CURSOR=14,22:PRINT L;" ";:IF L=0 THEN GOTO 1000
980 POKE E,7:LET CURSOR=3,1:PRINT S;:GOTO 800
990 REM ¥¥¥¥¥ROUND¥¥¥¥¥
1000 LET X9=10:LET Y9=5:LET T$="ROUND CLRER!":GOSUB 1230
1010 LET X9=11:LET Y9=9:LET T$="BONUS":GOSUB 1230
1020 LET B=S1*100-D*50:LET CURSOR=17,9:PRINT B;:LET S=B+S
1030 LET R=R+1:LET CURSOR=3,1:PRINT S;:IF S<0 THEN GOTO 1170
1040 MUSIC Q1V5T2P1ｿｿｿｿP2RP4#ｿP2#ｿP1ｿｿｿｿRQ2V4:GOTO 470
1050 REM ¥¥¥¥¥OVER THE ROUND¥¥¥¥
1060 POKE E,7:LET CURSOR=9,5:PRINT "OVER THE ROUND";
1070 REM ¥¥¥¥¥BOMB!!¥¥¥¥¥
1080 FOR A1=1 TO 10:FOR A=1 TO 5:POKE E,RND(7)+1
1090 LET CURSOR=14,Y:PRINT A$(A);
1100 FOR A2=1 TO A1*2:POKE $EE80,$FF,0:NEXT A2:NEXT A:NEXT A1
1110 LET G=G-1:POKE E,7:LET CURSOR=27,22:PRINT G;
1120 IF F=1 THEN LET L=L-1:LET D=D+1
1130 IF G=0 THEN GOTO 1170
1140 IF L=0 THEN GOTO 1000
1150 GOTO 520
1160 REM ¥¥¥¥¥GAMEOVER!¥¥¥¥¥
1170 LET X9=7:LET Y9=5:LET T$="THIS GAME IS OVER!":GOSUB 1230
1180 IF S>H THEN LET H=S
1190 LET X9=7:LET Y9=9:LET T$="REPLAY=[RETURN]KEY":GOSUB 1230
1200 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 1200
1210 GOTO 450
1220 REM ¥¥¥¥¥WRITE¥¥¥¥¥
1230 FOR A=1 TO LEN(T$):POKE E,RND(7)+1:FOR A1=1 TO 5
1240 LET CURSOR=A+X9-2,Y9-1:PRINT A$(A1);:POKE $EE80,$FF,0
1250 NEXT A1:POKE E,7:LET CURSOR=X9,Y9:PRINT LEFT$(T$,A);
1260 NEXT A:RETURN
1270 DATA 36,0,3,0,7F,35,8F,FE,35,8C,A6,00
1280 DATA C6,07,81,9E,26,02,C6,04
1290 DATA 81,96,26,02,C6,02,CE,E8
1300 DATA 90,E7,00,FE,35,8E,A7,00
1310 DATA 7C,35,8D,7C,35,8F,B6,35
1320 DATA 8F,81,20,26,D6,39
```

★**伝言A**：ごめん！新居！4月号のBM返すの忘れてた。明日返すから。**伝言B**：ごめん！池原，3月号のBM返すの忘ててた。明日返すよ。（大阪市・**中村雅哉15才**）……【**影**：調子のいいヤツだ。**編**：まるで…ネ！**影**：ハイハイ!!】

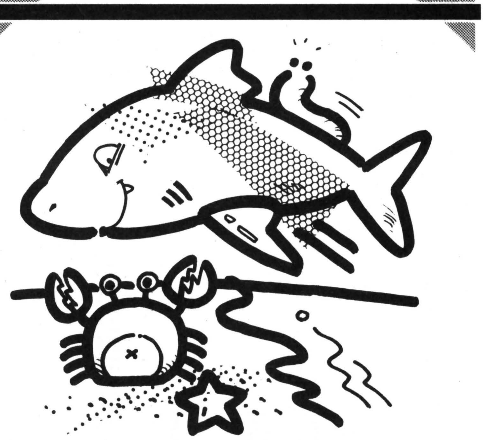
ベーシック・マスターLⅢ/マーク5用

PUSH KANI

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード BL①

トランファム



内　　容

カニ（バルタン星人ではない）が，マンホールの中に入ってしまいました。そこには，ナメクジアンとジョーズがいるのでした。ナメクジアンはパイプの上，ジョーズはマンホールの水の中にいるのです。それでは，がんばってナメクジアンとジョーズをやっつけましょう。

遊びかた

キー操作は，4で左，6で右，Aでプッシュ，Zでダウンです。ナメクジアンのやっつけかたは，カニさんを移動させてナメクジアンのま下にきたらAを押してください。ただし，ナメクジアンの目の下にパイプがないといけませんよ。ジョーズのやっつけかたは，カニさんを移動させて，適当なところでAで上に行ってください。そしてジョーズがま下にきたら，Zを押してください。するとジョーズがやっつけられます。すばやくすると，2回やっつけることができます。

カニさんのハサミが，ナメクジアンの目に当たるとやられてしまいます。したがって，ナメクジアン攻撃に失敗したら，すばやく下ってください。ジョーズが近づいて来て，カニさんを食べることがあるので気をつけてくださいね。

そのほかには，上の段（パイプのあるところ）でも動けますが，動くとパイプが消えるので注意してください。3回やられると終ります。ナメクジアンを10ぴきやっつけると，1ぴきカニさんがふえ，ゲームがむずかしくなります。

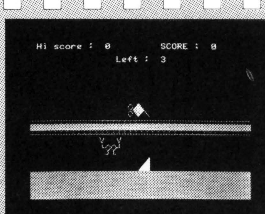
《参考にしたもの》

ベーマガ5月号「WORM　&　GIRL」

CHECKER FLAG

Dr.D：ふふ，まあよろしかろ。楽しいゲームだな。少しプログラムが長くなりすぎた感じだが，これといっておかしなところがなかったのでOK。

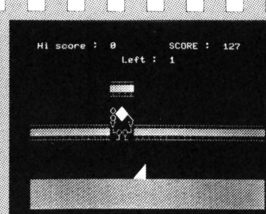
編：ベーマガのプログラムの見本的作品ですね。ユニークなゲームを待ってますよ。



《写真1》 上にナメクジアン，下にジョーズがウロウロしてる



《写真2》 パイプをぶつけて，エイッ!! やったぜ!!



《写真3》 ナメクジアンにつかまったときです



《写真4》 ジョーズに食われてゲーム・オーバー

★友達のA.K君はX1Dを持っていて，僕がキーを少し強く押すだけでおこるんです。影さん何か言ってやって。（千葉県市川市・**佐藤　康14才**）……**【影：おこってなぐるのかな？ものがものだけにパッ（ソ）コーン!!とね。】**

PUSH KANIのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■■■ ｾｯﾃｲ ■■■■■■■■
20 WIDTH40:SCREEN ,,1:RANDOMIZE(TIME/3)
30 DEFINTA-Z:H=0
40 GOSUB 1150
50 POKE&HFFE0,&H04:COLOR 7,0
60 K1$="   ◢"
70 K2$="   ◢"
80 K3$="  o◣◢"
90 K4$=" ／◢◣"
100 A1$="V  V":A2$="└oo┘":A3$=" ┘└ "
110 B1$="o▲":B2$="o▼＼"
120 J1$=" ◢":J2$="◢◣"
130 S=0:L=3:SL=0:R=0
140 REM ■■■■■■■■ STRAT ■■■■■■■■
150 AX=RND(1)*34+1:AY=15
160 BX=18:BY=10 :C=RND(1)*1+1
170 J=RND(1)*1+1:JX=RND(1)*30+5:JY=18
180 CLS
190 LINE(1,12)-(39,12),"┬",2
200 LINE(1,13)-(39,13),"■",1
210 LINE(1,14)-(39,14),"┴",2
220 LINE(1,20)-(39,23),"※",5,BF
230 GOSUB 430
240 R=0:Q=0
250 LOCATE 2,1:PRINT"Hi score : ";H;
260 LOCATE 24,1:PRINT"SCORE : ";S;
270 LOCATE 16,3:PRINT"Left : ";L;
280 REM ■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■
290 K=PEEK(&HFFE0)
300 IF AX>2 AND K=183 THEN GOSUB 380:AX=AX-1:GOSUB 430
310 IF AX<34 AND K=190 THEN GOSUB 380:AX=AX+1:GOSUB 430
320 IF K=184 THEN 780
330 IF K=200 AND AY=12  THEN GOSUB 380:AY=15:GOSUB430:IF AX+1=JX THEN COLOR 2:GO
SUB 630:GOSUB360: COLOR 7:S=S+100+RND(1)*50:GOSUB990
340 ON RND(1)*2+1-R GOSUB 590,490
350 GOTO 290
360 FOR I=1 TO 10:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:NEXT:RETURN
370 REM ■■■■■■■■ TURN OUT ■■■■■■■■
380 LOCATEAX,AY:PRINT"    ";
390 LOCATEAX,AY+1:PRINT"    ";
400 LOCATEAX,AY+2:PRINT"    ";
410 RETURN
420 REM ■■■■■■■■ KANI ■■■■■■■■
430 COLOR 4:LOCATEAX,AY:PRINTA1$;
440 LOCATEAX,AY+1:PRINTA2$;
450 LOCATEAX,AY+2:PRINTA3$;
460 COLOR 7
470 RETURN
480 REM ■■■■■■■■ NAME ■■■■■■■■
490 COLOR 6:LOCATEBX,BY:PRINT"   ";
500 LOCATEBX,BY+1:PRINT"   ";
510 D=D+1:IF D=4THEN :C=RND(1)*1+1:D=0
520 BX=BX+(C=2)-(C=1)-(BX<2)+(BX>34)
530 LOCATEBX,BY:PRINTB1$;
540 LOCATEBX,BY+1:PRINTB2$;
550 COLOR 7 :Z=SCREEN (BX,BY+2)
560 IF Z=86 THEN 1030
570 RETURN
580 REM ■■■■■■■■ JOES ■■■■■■■■
590 LOCATEJX,JY:PRINT"  ";
600 LOCATEJX,JY+1:PRINT"  ";
610 IF JX=2 THEN J=1 ELSE IF JX=37 THEN J=2
620 JX=JX-(J=1)+(J=2)
630 LOCATE JX,JY:PRINTJ1$;
640 LOCATE JX,JY+1:PRINTJ2$;
650 IF JX+3=AX THEN 670
660 RETURN
670 LOCATEJX,16:PRINTK1$;
680 LOCATEJX,17:PRINTK2$;
690 LOCATEJX,18:PRINTK3$;
700 LOCATEJX,19:PRINTK4$;
710 IF AY=15 THEN 1030
720 LOCATEJX,16:PRINT"     ";
730 LOCATEJX,17:PRINT"     ";
740 LOCATEJX,18:PRINT"     ";
750 LOCATEJX,19:PRINT"     ";
760 RETURN
770 REM ■■■■■■■■ PUSH ■■■■■■■■
780 IF SCREEN (AX,AY-1)=144 AND AY=15 THEN 790 ELSE 830
790 IF AX=BX THEN 870
800 COLOR 2: LOCATE AX,6:PRINT"┬┬┬┬";
810 COLOR 1: LOCATE AX,7:PRINT"■■■■";
820 COLOR 2: LOCATE AX,8:PRINT"┴┴┴┴";
830 GOSUB 380
840 AY=12:GOSUB430
850 GOTO290
860 REM ■■■■■■■■ ﾔｯﾂｹﾀ ■■■■■■■■
870 S=S+200+RND(1)*50:SL=SL+1
880 FOR P=1 TO 3
890 FOR I=1 TO 7: COLOR I
900 LOCATEAX,10:COLOR 2: PRINT"×";:COLOR I:PRINT"▲";
910 LOCATEAX,11:COLOR 2: PRINT"×";:COLOR I:PRINT"▼＼";
920 POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255
930 FOR U=1 TO 10:NEXTU
940 NEXTI,P
950 GOSUB 990
960 FOR I=1 TO 1000:NEXT
970 GOTO 150
980 REM ■■■■■■■■ SCORE ■■■■■■■■
990 LOCATE 32,1:PRINTS;
1000 IF SL=10 THEN L=L+1:R=1
1010 RETURN
1020 REM ■■■■■■■■ ﾔﾗﾚﾀ ■■■■■■■■
1030 BEEP:BEEP:L=L-1
1040 FOR I=1 TO 2000:NEXT
1050 IF L=0 THEN 1070 ELSE 150
1060 REM ■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■
1070 BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
1080 IF S>H THEN H=S
1090 POKE&HFFE0,&H64
1100 LOCATE 18,10:PRINT"GAME OVER";
1110 LOCATE 13,12:PRINT"Do you try again ?";
1120 LOCATE 19,13:PRINT"[ Y/N ]"
1130 IF INKEY$="Y" THEN 50 ELSE IF INKEY$="N" THEN END ELSE 1130
1140 REM ■■■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ■■■■■■■■
1150 CLS
1160 CONSOLE 0,16,0:LOCATE0,15
1170 BEEP:PRINT"■■■■■   ■   ■   ■■■■■   ■   ■"
1180 BEEP:PRINT"■    ■  ■   ■   ■       ■   ■"
1190 BEEP:PRINT"■    ■  ■   ■   ■       ■   ■"
1200 BEEP:PRINT"■■■■■   ■   ■   ■■■■■   ■■■■■"
1210 BEEP:PRINT"■       ■   ■       ■   ■   ■"
1220 BEEP:PRINT"■       ■   ■       ■   ■   ■"
1230 BEEP:PRINT"■       ■■■■■   ■■■■■   ■   ■"
1240 PRINT:COLOR 4:LOCATE20,15:PRINT"K A N I   G A M E !"
1250 PRINT:COLOR 5:LOCATE10,15:PRINT"HIT [ S ] KEY"
1260 IF INKEY$<>"S" THEN 1260
1270 CONSOLE0,24,0
1280 REM ■■■■■■■■ Explain ■■■■■■■■
1290 CLS
1300 LINE(0,0)-(39,23),"※",1,B
1310 COLOR 3:LOCATE 11,2:PRINT"* PUSH KANI GAME *"
1320 COLOR 7:LOCATE 2,5:PRINT"ｱﾅﾀﾊ KANI ｦ ｿｳｻ ｼﾃ ﾅﾒｸｼﾞｱﾝ ﾔ ｼﾞｮｰｽﾞ ｦ";
1330 LOCATE 3,7:PRINT"ﾔｯﾂｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡!!"
1340 LOCATE 2,9:PRINT"ﾀﾀﾞｼ ﾅﾒｸｼﾞｱﾝ ﾔ ｼﾞｮｰｽﾞ ﾆﾊ ｷｵﾂｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡"
1350 COLOR 2:LOCATE 11,11:PRINT"* KEY Function *"
1360 COLOR 7:LOCATE 8,13:PRINT"Left [ 4 ] -- [ 6 ] Right "
1370 LOCATE 14,15:PRINT"PUSH -- [ A ]"
1380 LOCATE 14,17:PRINT"DOWN -- [ Z ]"
1390 LOCATE 23,21:PRINT"♥ FOR LEVEL 3 ♥";
1400 COLOR RND(1)*14+1:LOCATE 8,19 :PRINT"HIT [ S ] KEY"
1410 IF INKEY$="S" THEN RETURN ELSE 1400
```

★おととしから入院をしている僕は大好きなパソコンとテレビを持ってきてはいけないと言われガッカリ。婦長のバカヤロー。（群馬県佐波郡・**新井孝治13才**）……【**影**：婦長さんにも考えがあるのさ。言うこと聞いて早く直せよ*!!*】

ベーシックマスターLIIIマーク5用

うにとり

エントリーコード BL②

カプリコーン

ここは，茨城県日立市沿岸の美しい海の中です。あなたは，海底にいる「うに」を採ってください。



ゲームのしかた

あなたは，中央にいる得体の知れない物体です。[2]，[4]，[6]，[8]で4方向を向き，スペース・キーで「フラワー弾」を発射します。弾を撃つと，体は逆方向に動きます。そして，「うに」は中心を撃たなければなりません。「うに」や「くらげ」に弾が当ると，動く「くらげ」がやってきますので，「フラワー弾」で撃墜してください。

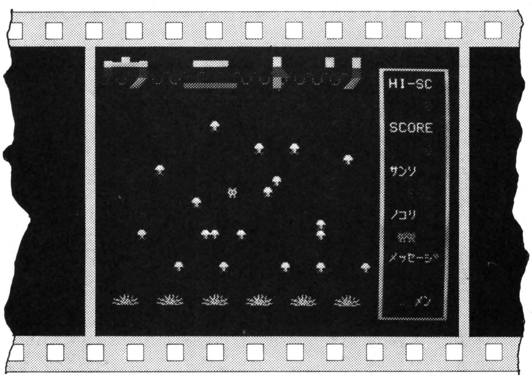
ルール

- ●酸素が0になると窒息！
- ●「うに」に当ると死亡！
- ●「くらげ」に当ると酸素が減少！
- ●弾を撃つと酸素が減少！
- ●「うに」を五つ取ると面クリア！
- ●動く「くらげ」に捕まると死亡！

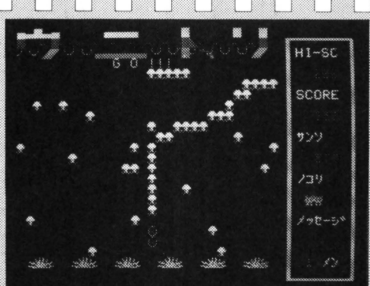
CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，敵とぶつかった時の判定がおもしろいな。SCREEN文を使うのはいいが，問題はそのあとのL≦&H73 THEN IF……となっている。IF文を使うと遅くなってしまうのに，あえて二つも使う手はない。ここは，OR文を使ってみたらどうかな？

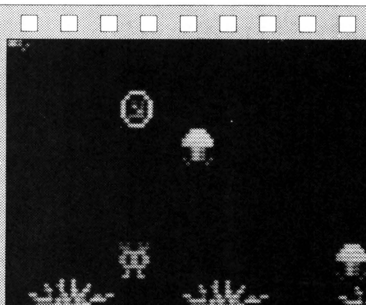
影：あんがと！



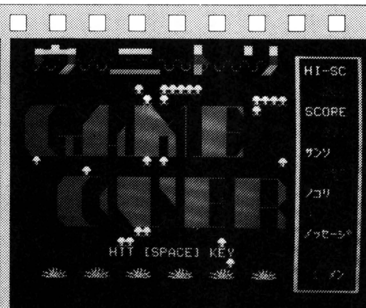
《写真1》 フラワー弾を発射すると反動で逆方向に移動します



《写真2》 くらげをやっつけると多勢のくらげが反撃してくる



《写真3》 登場キャラクタの拡大画面



《写真4》 ゲーム・アイデアがスバラシイ！

★友人Kは去年ぴゅう太を買わなかったので「ほらふきぴゅう太」と呼ばれた。今年はFM－7を買うといって買わないので「ほらふきセブン」。(三重県員弁郡・**藤田房之14才**)……【**影**：スペースがないんで笑うだけグハハハ!!】

《リスト１》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 '---------[ I G ]------------------
20 WIDTH40:SCREEN 0,1,1:CLS:COLOR 7:LOCATE12,12:PRINT"Wait a minute":GOSUB30:LOA
D"MAIN",R
30 POKE &HFFE9,1:FOR I=&H70 TO &H7A:FOR  L=1 TO 3:L=L-(L=3):POKE&HFFEA,L:FOR K=&
HA000+8*I TO &HA000+8*I+7:READ C$:POKE K,VAL("&H"+C$):NEXT:NEXT:NEXT:POKE&HFFE9,
0:RETURN
40 DATA 00,01,01,6C,1E,01,FE,0F,   00,00,00,00,00,00,00,00,   00,01,00,60,1E,01,F0
,0E
50 DATA 12,13,B2,F6,EF,FF,FF,FF,   00,00,00,00,08,24,48,16,   12,12,92,54,25,81,34
,80
60 DATA 00,20,60,46,7C,F8,0F,FC,   00,00,00,00,00,00,00,00,   00,20,40,06,78,00,CF
,F0
70 DATA 3C,7E,FF,FF,18,18,18,00,   00,0C,02,00,08,08,08,00,   3C,7E,FF,FF,24,24,A5
,42
80 DATA 00,00,00,00,00,00,24,66,   00,00,7E,DB,DB,7E,00,00,   A5,E7,7E,DB,DB,7E,24
,66
90 DATA 66,24,00,00,00,00,00,00,   00,00,7E,DB,DB,7E,00,00,   66,24,7E,DB,DB,7E,E7
,A5
100 DATA 00,01,03,00,00,03,01,00,   18,3C,24,3C,3C,24,3C,18,   DB,7D,E7,3C,3C,E7,7
D,DB
110 DATA 00,80,C0,00,00,C0,80,00,   18,3C,24,3C,3C,24,3C,18,   1B,BE,E7,3C,3C,E7,B
E,1B
120 DATA 3C,42,81,81,81,81,42,3C,   3C,42,8D,8D,91,81,42,3C,   3C,42,A1,A9,B1,BD,4
2,3C
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,   00,00,00,00,00,00,00,00,   00,00,00,00,00,00,0
0,00
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,   91,10,54,38,3C,38,44,01,   91,10,54,38,3C,38,4
4,01
150 POKE278,32:PRINTCHR$(&H79):COLOR 7
```

《リスト２》メインのプログラム・リスト

```
10 '----------[ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ]------------
20 DEFINTA-Z:X=15:Y=12:J=3:LEVEL=1:LEVEL1=6:FL1=1:O2=1000:MEN=1:NNN=1:J=3:NN=1:S
C=0:GET=0
30 CLS:RANDOMIZE(TIME):POKE &HFFE0,128
40 GOSUB 260:A$(1)=CHR$(&H74):A$(2)=CHR$(&H75):A$(3)=CHR$(&H76):A$(4)=CHR$(&H77)
:B$=CHR$(&H78):UNI$=CHR$(&H70)+CHR$(&H71)+CHR$(&H72):KURAGE$=CHR$(&H73):O2=1000
50 '----------[ ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ]-----------
60 LINE(32*16,1*8)-(40*16-1,24*8),PSET,6,B
70 COLOR 7:LOCATE 33,2:PRINT"HI-SC":LOCATE 33,6:PRINT"SCORE":LOCATE 33,10:PRINT"
ｻﾝｿ":LOCATE 33,14:PRINT"ﾉｺﾘ":LOCATE33,18:PRINT"ﾒｯｾｰｼﾞ":LOCATE 36,22:PRINT"ﾒﾝ"
80 COLOR 2:LOCATE33,4:PRINTUSING"#####";HSC:LOCATE33,8:PRINTUSING"#####";SC
90 COLOR 4:LOCATE33,22:PRINTUSING"##";MEN
100 POKE278,32:FOR I=1 TO 20:FOR L=1 TO LEVEL:M=(RND(1)*29)+1:N=(RND(1)*18)+4:LO
CATEM+(M=15),N:PRINT KURAGE$:NEXT:NEXT
110 FOR I=2 TO 28 STEP 5:LOCATEI,22:PRINTUNI$:NEXT
120 LOCATE 34,16:PRINTSTRING$(J-1,CHR$(&H74));CHR$(&H79):O2=1000
130 '----------[ MOVE ]----------------
140 I=PEEK(&HFFE0):IF FL=1 THEN GOSUB210 ELSE IF I=128 THEN GOSUB190
150 GOSUB720:O2=O2-1:I=1-(I=190)*3-(I=183)*2-(I=205)
160 J$=A$(I):X=X+MX:X=X-(X(=0)+(X)=31):Y=Y+MY:Y=Y-(Y(=3)+(Y)=23):L=SCREEN (X,Y):
IF L(=&H73 THEN IF L)=&H70 THEN 320
170 LOCATE X,Y:PRINTJ$:ON FL1 GOTO 140,600,610
180 '----------[ ﾊｯｼｬ ]----------------
190 EXEC&HF7A9:MBX=(J$=A$(3))-(J$=A$(4)):MBY=(J$=A$(1))-(J$=A$(2)):MX=-MBX:MY=-M
BY:BX=X:BY=Y:FL=1:O2=O2-20
200 '---------[ ﾊｯｼｬ....  ｿﾉｺﾞ ]------
210 NNN=NNN+1:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(&H79):LOCATE BX,BY:PRINTCHR$(&H79)
220 IF (BX(=0)+(BX)=31)+(BY(=3)+(BY)=23)(0 OR NNN)1+RND(1)*15 THEN FL=0:MX=0:MY=
0:NNN=0:RETURN
230 BX=BX+MBX:BY=BY+MBY:L=SCREEN (BX,BY):IF L(=&H73 AND L)=&H70 THEN GOSUB370
240 LOCATE BX,BY:PRINTB$:RETURN
250 '---------[ ﾀｲﾄﾙ ]-----------------
260 COLOR 6:CLS
270 LOCATE1,0:PRINT"医ホあホ医      医医医医      あ      あ  あ":COLOR 2
280 LOCATE1,1:PRINT"あすしすあすしすしすしすしすしすしあなすしすしすしすあ":COLOR 4
290 LOCATE1,2:PRINT"そせそとぬせそせそホホホホホせそせそあそせそせそせそとぬ"
300 RETURN
310 '---------[ ｼｮｳﾄﾂ ]----------------
320 BEEP:NNN=20:ON L-111 GOTO 330,330,330,340
330 BEEP:BEEP:Z=2:GOSUB700:GOSUB680:J=J-1:IF J(=0 THEN 460 ELSE LOCATE X,Y:PRINT
CHR$(L):X=15:Y=12:GOTO 120
340 IF X=SKX AND Y=SKY THEN Z=2:GOSUB680:GOSUB 700:J=J-1 ELSE O2=O2-100:Z=4:GOSU
B700:GOTO 170
350 IF J(=0 THEN 460 ELSE X=15:Y=12:GOTO 140
360 '---------[ ｱﾀﾘ ]-----------------
370 NNN=20:ON L-111 GOTO 380,390,410,420
380 BX=BX-MBX:BY=BY-MBY:RETURN210
390 LOCATE BX-1,BY:PRINTCHR$(&H79);CHR$(&H7A);CHR$(&H79);:FOR I=1 TO 20:EXEC&HF7
A9:NEXT:LOCATEBX,BY:PRINTCHR$(&H79):GET=GET+1:SC=SC+100:GOSUB680:GOSUB760
400 IF GET)=5 THEN 790 ELSE IF GET)=1 THEN FL1=2:GOSUB660:RETURN 210 ELSE RETURN
 210
410 BX=BX-MBX:BY=BY-MBY:RETURN210
420 LOCATE BX,BY:PRINTCHR$(&H7A);:FOR I=1 TO 8:EXEC&HF7A9:NEXT:SC=SC+50:GOSUB760
:IF FL1=1 THEN FL1=2:RETURN ELSE IF BX=SKX AND BY=SKY THEN GOSUB680:RETURN
430 RETURN
440 COLOR 2:IF SC)HSC THEN HSC=SC
450 '--------[ E N D ]-----------------
460 COLOR 2:IF SC)HSC THEN HSC=SC
470 BEEP:LOCATE0,6:PRINT "とああぬえま  とあま  ああな  ほう  あああえに "
480 BEEP:LOCATE0,7:PRINT "あああ     とああ ま ああああなほ う あああ    "
490 BEEP:LOCATE0,8:PRINT "あああ     あああ と あああああな う あああおい "
500 BEEP:LOCATE0,9:PRINT "あああ えあえああああ年あ あああ あ う あああ   "
510 BEEP:LOCATE0,10:PRINT"にああなほあ年あああ あ年あああ あ う年あああ年と "
520 BEEP:LOCATE4,13:PRINT"とああぬえま ああああ ああ あああええ あああええな"
530 BEEP:LOCATE4,14:PRINT"あああ  と ああああ にあ あああ   あああ  あ"
540 BEEP:LOCATE4,15:PRINT"あああ  あ ああああ  に あああおい あああ年年ぬ"
550 BEEP:LOCATE4,16:PRINT"あああ  に にあああ  ほ あああ   あああ  な"
560 BEEP:LOCATE4,17:PRINT"にああな年ほ  にああ年ほ  あああ年年 あああ  あ"
570 R=RND(1)*15:COLOR R:LOCATE 10,20:PRINT"HIT [SPACE] KEY"
580 I=PEEK(&HFFE0):IF I=128 THEN 20 ELSE 570
590 -----------[ MOVE2 ]--------------
600 GOSUB660:GOTO 140
610 SKXX=-SGN(X-SKX)*(RND(1)(LEVEL1/10):SKYY=-SGN(Y-SKY)*(RND(2))LEVEL1/10):SKX=
SKX+SKXX:SKY=SKY+SKYY:SKY=SKY+(SKY)=22)
620 IF X=SKX AND Y=SKY THEN LOCATE X,Y:PRINTKURAGE$:J=J-1:GOTO 640
630 IF SCREEN (SKX,SKY)=&H78 THEN LOCATE SKX,SKY:PRINTCHR$(&H7A):FOR I=1 TO 8:EX
EC&HF7A9:NEXT:GOSUB680:NNN=20:GOTO 140 ELSE LOCATESKX,SKY:PRINTKURAGE$:GOTO 140
640 Z=2:BEEP:BEEP:GOSUB700:IF J(=0 THEN 460 ELSE X=15:Y=12:NNN=20:FL1=1:GOSUB680
:GOTO 120
650 '---------[ G O !!!]---------------
660 COLOR 6:LOCATE12,3:PRINT"G O !!!":POKE278,32:SKX=RND(1)*30+1:SKY=4:FL1=3:RET
URN
670 '---------[ SK ｱﾀﾘ ]---------------
680 SC=SC+100:GOSUB760:COLOR 7:FL1=1:LOCATE 12,3:PRINT"        ":POKE 278,32:RETU
RN
690 '---------[ ﾒｯｾｰｼﾞ ]---------------
700 BEEP:BEEP:FL1=1:COLOR Z:LOCATE33,20:PRINT"ｲﾀｲ !":FOR I=1 TO 2000:NEXT:LOCATE
33,20:PRINT"      ":POKE 278,32:RETURN
710 '---------[ O2 ]-----------------
720 COLOR 2:LOCATE 34,12:PRINTUSING"####";O2
730 IF O2(=0 THEN LOCATE34,12:PRINT"   0":J=J-1 ELSE POKE278,32:RETURN
740 LOCATE33,20:PRINT"ｸﾙｼｲ":BEEP:BEEP:BEEP:FOR I=1 TO 2000:NEXT:LOCATE33,20:PRIN
T"    ":IF J(=0 THEN 460 ELSE POKE278,32:LOCATE X,Y:PRINTCHR$(&H79):X=15:Y=12:F
L1=1:N=20:GOTO 120
750 '--------[ SCORE ]-----------------
760 COLOR 2:LOCATE 33,8:PRINTUSING"#####";SC
770 POKE278,32:RETURN
780 '---------[ CLEAR ]----------------
790 COLOR 5:LOCATE5,10:PRINT"    あ        あ ああああ   あ あ"
800 COLOR 1:LOCATE5,11:PRINT"医医医あ医医医  とぬ    とぬ   あ あ"
810 COLOR 3:LOCATE5,12:PRINT"    あ     とあ    とあ    あ あ"
820 COLOR 2:LOCATE5,13:PRINT"    あ    とぬあ   とぬにな        "
830 COLOR 4:LOCATE5,14:PRINT"  とぬ        あ   ぬ   に  ふ ふ"
840 I=VAL(LEFT$(STR$(O2),3)):FOR L=1 TO I:SC=SC+10:GOSUB760:FOR M=1 TO 8:EXEC&HF
7A9:NEXT:NEXT
850 LEVEL=LEVEL+1:LEVEL1=LEVEL1-1:X=15:Y=12:BY=BY-1:GET=0:NNN=20:FL1=1:MEN=MEN+1
:FOR I=1 TO 3000:NEXT:IF MEN)10 THEN 450 ELSE 40
```

★この40円ドロボーめ！こらしめてけつかる。（神奈川県横浜市・**瀬沼寛行14才**）……【**影**：ええい！このインローが目に入らぬか!!**編**：えーい！このウイローが目に…。**影**：パクッ!!**編**：目より先に口に入ってしまった。】

コモドール64用

PIN PATCHIN



黒沢　隆

■ストーリー

N区のはずれに，変ったGAME　CENTERがあると聞いたオレは，ごく普通の住宅街の中に，ぽつんと目立つその店へと入って行った。

店員らしき男に100円を渡すと，その男はだまって長い廊下に数多く並ぶドアのひとつに案内した。周りのドアからはかすかだがうめき声も聞こえる。思いきってドアの中にとび込んだ私を待っていたのは，超巨大なパチンコの台が，ピンボールの台に見えるそれであった。はっと気がつくと，私の目前にも，超巨大な玉がせまっていた。ギャア～！

■ゲーム内容

ディフェンダーをうまく操って，ビッグ・ボールをはね返してください。運が良ければ，得点もかせげるかもしれません。使用するキーは，スペース・キーだけです。

リストどおりに入力してRUNすると，データ読みのあと，画面ができ上って行きます。画面にSCORE表示が出てから，スペース・キーでゲーム・スタートです。

スペース・キーを押すと，そのつどディフェンダーの位置が変りますので，うまくボールをはね返してください。3回ボールを受けそこなうと，GAME　OVERです。GAMEを続ける場合はスペース・キー，やめる場合は[S]キーを押してください。

ディフェンダーの色は，初めは緑ですが，1回しくじると黄色に，2回しくじると血圧が上がってまっ赤に，最後には血の気がうせて青白くなってしまいます。

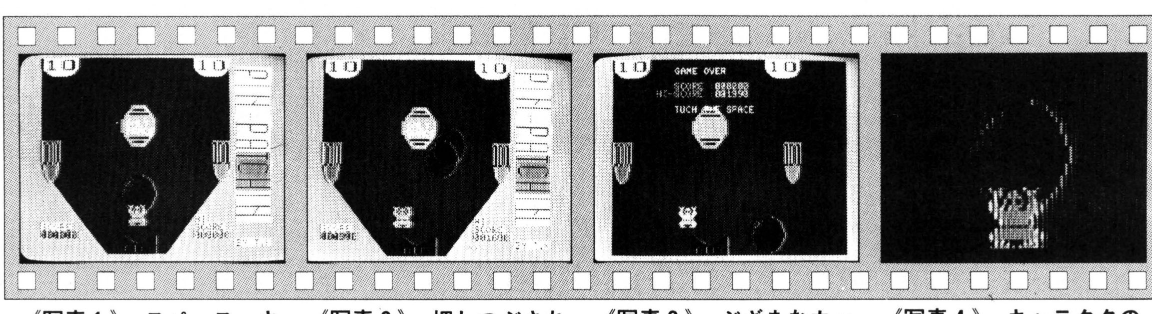
■おわりに

やっぱり64は使いやすいマシンですよ。色は自由に使えるし，リストのスピードも早くてデバッグが楽だし，キーは押しやすいし，コマンドは少々物足りないけど，これは使うほうの腕しだいでいくらでもカバーできるし……。

残念ながら，私のウデではまだ性能の3割ぐらいしか引きだせませんが，他の64ユーザーもぜひがんばって，64のプログラムをレベル・アップさせて行きましょう！

《参考資料》

「森巧尚のBASIC MAGIC」
ベーマガ58年12月号「WARP AND CLEAR」
ベーマガ59年3月号
「ROBOT FIGHT」/「FIGHTING BUGGY」



《写真1》 スペース・キーのみのゲームです
《写真2》 押しつぶされないようにガンバレ！
《写真3》 ぶざまなカッコウでゲーム・オーバー
《写真4》 キャラクタの拡大でーす！

```
0 REM PIN-PATCHIN
10 GOSUB1800
20 GOSUB1000
29 REM MOVING FUNCTION
30 POKESI+4,32:POKESI+4,33
35 POKESI,PEEK(40*64+I):POKESI+1,PEEK(40*64+1+I)
40 I=I+2:IFI=48THENI=0
45 PRINTCHR$(145)CHR$(18)CHR$(156)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),6)
50 P=PEEK(197):IFP=60THENPOKEVI+12,(PEEK(VI+12)+40)AND250
60 POKEVI+14,PEEK(VI+14)+DX:POKEVI+15,PEEK(VI+15)+DY
70 E=PEEK(VI+14):IFE>210ORE<24THENDX=-DX
80 E=PEEK(VI+15):IFE<50THENDY=-DY
90 IFE>208THEN200
100 T=PEEK(VI+30):IFT=192THENDY=-DY
110 IFT=129ORT=130THENSC=SC+100
120 IFT=132ORT=136THENSC=SC+10
130 IFT<>144THEN30
140 SC=SC+INT(RND(1)*100)*10:DY=5+INT(RND(2)*15):GOTO30
200 M=M-1:IFM=0THEN800
210 IFM=2THENPOKEVI+45,7
220 IFM=1THENPOKEVI+45,2
230 POKEVI+15,165:GOTO30
799 REM ENDING
800 POKEVI+45,14:PRINTCHR$(147)CHR$(5)
810 IFSC>HSTHENHS=SC
820 PRINTSPC(10)"GAME OVER":PRINT:PRINTSPC(10)CHR$(150)"SCORE :";
830 PRINTCHR$(153)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),6):PRINTSPC(7);
840 PRINTCHR$(156)"HI-SCORE :";CHR$(158)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(HS),2),6)
850 PRINT:PRINTSPC(10)CHR$(159)"TUCH THE SPACE"
860 IFPEEK(197)=60THENRESTORE:GOTO10
870 FORI=48TO72STEP2:POKESI,PEEK(40*64+I):POKESI+1,PEEK(40*64+1+I)
880 POKESI+4,33:FORJ=0TO150:NEXT:POKESI+4,32:NEXT
890 IFPEEK(197)=13THENPOKEVI+21,0:POKESI+24,0:END
895 GOTO800
999 REM MAKING BOARD
1000 FORI=0TO14STEP2:READQ,D:POKEVI+I,Q:POKEVI+1+I,D:NEXT
1010 SC=0:POKESI+5,9:POKESI+6,0:POKESI+24,15:M=3
1020 FORI=40*64TO40*64+36*2-1:READQ:POKEI,Q:NEXT
1030 POKEVI+21,255:POKEVI+23,147:POKEVI+29,188:POKEVI+27,208
1040 FORI=0TO2:PRINTCHR$(17):NEXT:PRINTCHR$(5)
1050 PRINTSPC(14)"ONLY":PRINTSPC(14)"SPACE
1060 FORI=0TO10:PRINT:NEXT:PRINTCHR$(18)"SCORE"
1070 PRINTCHR$(18)CHR$(156)"000000"
1080 FORI=0TO25:PRINTCHR$(29);:NEXT:PRINTCHR$(145)CHR$(145)CHR$(145);
1090 PRINTCHR$(18)CHR$(153)"HI"CHR$(17)CHR$(157)CHR$(157)"SCORE"CHR$(17);
1100 FORI=0TO4:PRINTCHR$(157);:NEXT
1110 PRINTCHR$(18)CHR$(158)RIGHT$("000000"+MID$(STR$(HS),2),6)
1120 O=PEEK(197):IFO<>60THEN1120
1130 DX=10:DY=5:I=0
1190 RETURN
1799 REM DATA READING
1800 FORI=0TO64*6-1:READD:POKE32*64+I,D:PRINTI;D,:NEXT
1810 FORI=2040TO2047:READQ:POKEI,Q:PRINTI;Q,:NEXT
1820 VI=53248:SI=54272:VR=1024:CR=55296
1830 FORI=VI+39TOVI+46:READQ:POKEI,Q:PRINTI:Q:NEXT
1840 POKEVI+32,14:POKEVI+33,6:PRINTCHR$(154)CHR$(147)
1850 FORI=0TO24:FORJ=0TO7:READQ,D:POKEVR+32+J+I*40,Q:POKECR+32+J+I*40,D:NEXTJ,I
1860 FORI=0TO10:FORJ=0TOI:POKEVR+J+(14+I)*40,160:POKEVR+31-J+(14+I)*40,160
1870 POKECR+J+(14+I)*40,14:POKECR+31-J+(14+I)*40,14:NEXT
1880 POKEVR+I+(14+I)*40,209:POKEVR+31-I+(14+I)*40,249
1890 POKECR+I+(14+I)*40,14:POKECR+31-I+(14+I)*40,14:NEXT
1900 RETURN
1999 REM 100 CHECKER DATA
2000 DATA 255,255,255,199,135,135,247,123,123
2010 DATA 247,123,123,247,123,123,247,123,123
2020 DATA 247,123,123,247,123,123,247,123,123
2030 DATA 247,123,123,247,123,123, 65,135,134
2040 DATA 127,255,254, 63,255,252, 63,255,252
2050 DATA  31,255,248, 31,255,248, 15,255,240
2060 DATA   7,255,224,  1,255,128,  0,126,  0
2070 DATA 32
2099 REM 10 CHECKER DATA
2100 DATA 255,255,255,255,255,255,249,252, 15
2110 DATA 225,249,231,249,249,231,249,249,231
2120 DATA 249,249,231,249,249,231,249,249,231
2130 DATA 249,249,231,249,249,231,121,249,230
2140 DATA  96,124, 14,127,255,252, 63,255,252
2150 DATA  31,255,248, 31,255,248, 15,255,240
2160 DATA   7,255,224,  1,255,128,  0,  0,  0
2170 DATA 33
2199 REM BONUS CHECKER DATA
2200 DATA   1,255,128,  3,255,192,  7,  0,224
2210 DATA  15,255,240, 24,  0, 24, 63,255,252
2220 DATA 127,255,254,255,255,255,255,255,255
2230 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255
2240 DATA 255,255,255,255,255,255,127,255,254
2250 DATA  63,255,252, 24,  0, 24, 15,255,240
2260 DATA   7,  0,224,  3,255,192,  1,255,128
2270 DATA 34
2299 REM BALL DATA
2300 DATA   0,126,  0,  3,255,192, 15,127,240
2310 DATA  28,127,248, 57,255,252, 51,255,252
2320 DATA 127,255,254,103,255,254,239,255,255
2330 DATA 255,255,255,255,255,255,127,255,254
2340 DATA 127,255,254, 63,255,252, 63,255,252
2350 DATA  31,255,248, 15,255,240,  3,255,192
2360 DATA   0,126,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2370 DATA 35
2399 REM DEFENDER DATA
2400 DATA 199,  0,227,126, 60,126, 62,126, 60
2410 DATA  60,255, 28,121,153,158,249,153,159
2420 DATA 252,255, 63,254,126,127,127,255,254
2430 DATA  63,255,252, 31,255,248, 15,255,240
2440 DATA  15,255,240, 13, 90,176, 31,255,252
2450 DATA 127,255,254,255,255,255,255,255,255
2460 DATA 124,  0,126, 63,  1,252,127,199,254
2470 DATA 36
2499 REM OUT CHECKER DATA
2500 DATA 128,  0,  1,192,  0,  3,224,  0,  7
2510 DATA 240,  0, 15,248,  0, 31,252,  0, 63
2520 DATA 254,  0,127,255,  0,255,255,195,255
2530 DATA 255,255,255,255,255,255,227,189,  1
2540 DATA 221,189,239,221,189,239,221,189,239
2550 DATA 221,189,239,221,189,239,221,189,239
2560 DATA 227,195,239,255,255,255,127,255,254
2570 DATA 37
2599 REM INDEX DATA
2600 DATA 32,32,33,33,34,37,36,35
2699 REM SPRITE COLOR DATA
2700 DATA 8,8,7,7,4,0,5,11
2799 REM TITLE DATA
2800 DATA 160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14
2810 DATA 160, 14,229,  7,229,  7,232,  7,229,  7,229,  7,233,  7,160, 14
2820 DATA 160, 14,160,  7,160,  7,255,  7,229,  7,229,  7,203,  7,160, 14
2830 DATA 160, 14,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,160, 14
2840 DATA 160, 14,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,160, 14
2850 DATA 160, 14,160, 13,160, 13,160, 13,217, 13,160, 13,160, 13,160, 14
2860 DATA 160, 14,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,160, 14
2870 DATA 160, 14,160,  1,160,  1,228,  1,160,  1,160,  1,160,  1,160, 14
2880 DATA 160, 14,229,  7,229,  7,232,  7,229,  7,229,  7,233,  7,160, 14
2890 DATA 160, 14,160,  7,160,  7,255,  7,229,  7,229,  7,203,  7,160, 14
2900 DATA 160, 14,229, 15,229, 15,232, 15,229, 15,229, 15,202, 15,160, 14
2910 DATA 160, 14,229, 15,229, 15,238, 15,229, 15,229, 15,203, 15,160, 14
2920 DATA 160, 14,229,  4,229,  4,229,  4,229,  4,229,  4,236,  4,160, 14
2930 DATA 160, 14,252,  8,229,  8,229,  8,229,  8,229,  8,202,  8,160, 14
2940 DATA 160, 14,255,  8,160,  8,160,  8,160,  8,160,  8,203,  8,160, 14
2950 DATA 160, 14,229, 10,229, 10,232, 10,229, 10,229, 10,229, 10,160, 14
2960 DATA 160, 14,229, 10,229, 10,238, 10,229, 10,229, 10,229, 10,160, 14
2970 DATA 160, 14,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,229,  1,160, 14
2980 DATA 160, 14,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,213, 13,160, 14
2990 DATA 160, 14,160, 13,160, 13,160, 13,217, 13,160, 13,160, 13,160, 14
3000 DATA 160, 14,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,223, 13,160, 14
3010 DATA 160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14
3020 DATA 160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14
3030 DATA 160, 14,130,  1,153,  1,160,  1,148,  1,174,  1,139,  1,160, 14
3040 DATA 160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14,160, 14
3099 REM PUT SPRITE DATA
3100 DATA  24,135,255,135, 24, 50,232, 50,130,100,130,230,140,200,130,170
3199 REM SOUND DATA (KAZE NI NALE BY HIROKO TANIYAMA)
3200 DATA  48, 25,198, 23, 46, 21, 46, 21,188, 31, 69, 28,222, 15,222, 18
3210 DATA  46, 21, 46, 21, 48, 25,198, 23,222, 18,222, 15,222, 18, 46, 21
3220 DATA  46, 21, 48, 25, 69, 28,188, 31, 69, 28, 48, 25,198, 23, 46, 21
3230 DATA 222, 15,222, 18,188, 31, 69, 28, 48, 25, 46, 21, 48, 25, 46, 21
3240 DATA 198, 23, 46, 21,222, 18,  0,  0
```


★ホタルイカ〜コシヒカリ〜ますのすし〜富山の名産でした。(富山県小矢部市・ERROR屋BUGちゃん13才)……
【編：ググーッ，昼メシ前にこんなハガキがくるなんて…。影：オーイ牛丼屋いくぞ!編：ああ現実はキビシイ!!】

FM-7(8)用

BALOON BOMB

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード FM①

QUEEN



STORY

ある日，ベーマガ社から影さんが自分で会社を作ると言いだし，独立して影マガジン社を作ったが，売れ行きは悪くなる一方。ついに，ベーマガ社へスパイを送り込んだ。しかし見つかってしまい，ベーマガ社はグリーン・サンダーでスパイを殺しにかかったがうまく飛んでくれない。

CHECKER FLAG

編：DATAが長いですね。

Dr.D：QUEENくんは，パターン・エディタを使って作ったそうだが，読者は入力するのが大変じゃろう。

編：なんとかならないの？

Dr.D：ふむ，プログラムを作るときに，DATAのムダをださないようにすればいいのだが，これもだいぶめんどうになってしまうんだ。困ったな。

HOW TO PLAY

グリーン・サンダーとスパイは，かってに動きます。スペース・キーでバルーン・ボンブを落として，4 6キーで左右に操作しスパイに当てます。

爆弾は10個あり，スパイに当たると1個ふえます。0個になると，ゲーム・オーバーです。100点以上になると，グリーン・サンダーが少し下がります。

■参考文献

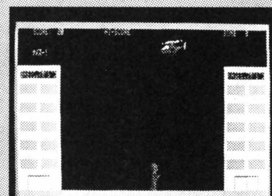
ベーマガ83年9月号

「SUPER BUILDING PANIC」

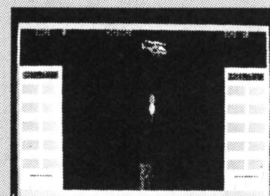
「FM−7/8 活用研究」工学社



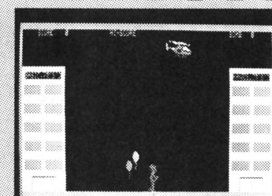
《写真1》 タイトル画面



《写真2》 スパイの頭上に近づいたらー



《写真3》 バルーン・ボンブを落とせ!!



《写真4》 5 6でボンブを操ってスパイに当てる

BALOON BOMBのプログラム・リスト

```
10 REM-----------ショキセッテイ-----------
20 WIDTH40,25:DEFINTA-Z:RANDOMIZE TIME/4
30 GOSUB540:GOSUB710:GOSUB870:GOSUB920:GOSUB1040:GOSUB1160:GOSUB390
40 HX=320:HY=20:SX=320:SY=154:B=10:SC=0:COLOR5
50 REM----------MAIN & ヘリ MOVE----------
60 LOCATE12,1:PRINTUSING"####";SC:LOCATE70,1:PRINTUSING"###";B
70 PLAY"L6401CDEFG":IF RND(1)>.5 AND HX<444 THEN 80 ELSE IF HX>136 THEN 90
80 LINE(HX,HY)-(HX+59,HY+19),PSET,0,BF:HX=HX+16:PUT@A(HX,HY)-(HX+59,HY+19),H2%,P
SET:GOTO110
90 LINE(HX,HY)-(HX+59,HY+19),PSET,0,BF:HX=HX-16:PUT@A(HX,HY)-(HX+59,HY+19),H1%,P
SET
100 IF S=100 THEN 120
110 IF B=0 THEN 340 ELSE IF INKEY$=" " THEN 190 ELSE GOSUB 140:GOTO60
120 LINE(HX,HY)-(HX+59,HY+19),PSET,0,BF:S=0:HY=40:GOTO60
130 REM----------SPY MOVE----------
140 IF RND(1)>.5 AND SX<474 THEN 150 ELSE IF SX>136 THEN 160
150 LINE(SX,SY)-(SX+29,SY+29),PSET,0,BF:SX=SX+16:PUT@A(SX,SY)-(SX+29,SY+29),S1%,
PSET:GOTO170
160 LINE(SX,SY)-(SX+29,SY+29),PSET,0,BF:SX=SX-16:PUT@A(SX,SY)-(SX+29,SY+29),S2%,
PSET
170 RETURN
180 REM----------BALLOON MOVE----------
190 FX=HX+16:FY=HY+30:LOCATE69,4:PRINT"        ":LOCATE6,4:PRINT"        "
200 A$=INKEY$:PLAY"L6406BGEC"
210 IF A$="6" AND FX<489 THEN 230
220 IF A$="4" AND FX>136 THEN 240ELSE 250
230 LINE(FX,FY-10)-(FX+14,FY+9),PSET,0,BF:FX=FX+16:PUT@A(FX,FY)-(FX+14,FY+19),F1
%,PSET:GOTO260
240 LINE(FX,FY-10)-(FX+14,FY+9),PSET,0,BF:FX=FX-16:PUT@A(FX,FY)-(FX+14,FY+19),F1
%,PSET:GOTO260
250 LINE(FX,FY-10)-(FX+14,FY+9),PSET,0,BF:PUT@A(FX,FY)-(FX+14,FY+19),F1%,PSET
260 IF FY=160 AND FX=SX OR FY=160 AND FX=SX+16 OR FY=160 AND FX=FX-16 THEN 290 E
LSE IF FY=160 THEN 270 ELSE FY=FY+10:GOSUB140:GOTO200
270 LOCATE69,4:PRINT"タスカッター!":LINE(FX,FY)-(FX+14,FY+19),PSET,0,BF:B=B-1:GOTO60
280 REM-----------バクハツ-----------
290 LINE(SX,SY)-(SX+29,SY+29),PSET,0,BF:PUT@A(SX-5,164)-(SX+34,183),B1%,PSET
300 SOUND6,9:SOUND7,5:SOUND8,21:SOUND9,21:SOUND10,21:SOUND12,15:SOUND13,0
310 POKE&HFD38,2:FORI=0TO600:NEXT:POKE&HFD38,0:LINE(SX-5,164)-(SX+34,183),PSET,0
,BF:B=B+1:SC=SC+10:S=SC
320 LOCATE6,4:PRINT"ナイス-!":GOTO60
330 REM----------GAME OVER----------
340 SYMBOL(140,120),"GAME OVER",5,2,2:SYMBOL(135,160),"REPLAY (Y/N)",4,2,2
350 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE38,1:PRINTUSING"####";HI
360 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN 370 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN END ELS
E 360
370 LINE(121,20)-(519,183),PSET,0,BF:GOTO40
380 REM-----------セツメイ & ガメン-----------
390 CLS:LINE(0,0)-(39,24),"■",2,B:LINE(1,1)-(38,23),"■",4,B
400 SYMBOL(30,30),"BALLOON BOMB",6,6,6:SYMBOL(33,31),"BALLOON BOMB",6,6,2
410 COLOR6:LOCATE7,12:PRINT"LEFT----【4】    【6】----RIGHT"
420 LOCATE9,17:PRINT"【SPACE】----BALLOON BOMB"
430 LOCATE10,22:PRINT"HIT 【RETURN】 TO START":PLAY"O5C","O5E","O5G"
440 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 440
450 WIDTH80,25:LINE(0,0)-(79,24),"■",1,B:LINE(1,23)-(78,23),"■",6,B
460 LINE(8,50)-(120,183),PSET,7,BF:LINE(520,50)-(631,183),PSET,7,BF
470 FORI=14TO69STEP55:FORL=70TO150STEP20:CONNECT(I,L)-(I+45,L)-(I+45,L+10)-(I,L+
10)-(I,L),1,PSET:PAINT(I+1,L+1),1:CONNECT(I+512,L)-(I+557,L)-(I+557,L+10)-(I+512
,L+10)-(I+512,L),1,PSET:PAINT(I+513,L+1),1:NEXT:NEXT
480 CONNECT(34,183)-(34,168)-(94,168)-(94,183),0,PSET:LINE(64,168)-(64,182),PSET
,0:PSET(61,176,0):PSET(67,176,0)
490 CONNECT(546,183)-(546,168)-(606,168)-(606,183),0,PSET:LINE(576,168)-(576,182
),PSET,0:PSET(573,176,0):PSET(579,176,0)
500 COLOR6:LOCATE2,7:PRINT"BASIC.マガジン":LOCATE66,7:PRINT"KAGES.マガジン"
510 LOCATE6,1:PRINT"SCORE:":LOCATE29,1:PRINT"HI-SCORE:":LOCATE65,1:PRINT"BOMB:"
520 FORHX=32TO304STEP16:PUT@A(HX,20)-(HX+59,39),H2%,PSET:FORI=0TO400:NEXT:LINE(H
X,20)-(HX+59,39),PSET,0,BF:PLAY"V15L6401CDEFG":NEXT:RETURN
530 REM-----------キャラクタ DATA-----------
540 LOCATE10,13:PRINT"イマ DATA ヲ ヨミコンデ イマス"
550 DIM H1%(224):RESTORE 560:FOR I=0 TO 224:READ H1%(I):NEXT:RETURN
560 DATA 0,0,0,12288,0,0,16131,0,63,-1,-4096,0,-1,-64,3,3087
570 DATA -16324,0,48,-16384,960,0,3840,0,0,0,-4096,-256,0,15,63,-4096
580 DATA 0,240,4095,0,0,3087,-64,0,0,-15364,0,0,0,0,0,0
590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,-4096,0
610 DATA 960,16383,0,63,255,-4096,0,-16,4032,3,4095,-16384,0,48,-256,0
620 DATA 0,3840,0,0,0,0,0,0,0,0,60,240,0,0,960
630 DATA 3072,0,0,12288,-16384,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
640 DATA 0,960,0,0,960,15360,0,0,15363,-16192,0,771,-15361,-4096,0,4095
650 DATA -4096,0,0,0,0,0,0,0,0,12288,0,960,16131,0,63,255
660 DATA -4096,0,-16,4032,3,3087,-16384,0,48,-16384,0,0,3840,15,-64,0
670 DATA 0,-193,-256,1008,63,-3073,-1,-16,4095,16383,-4,3087,-49,63,-4096,-15364
680 DATA 1011,13308,0,-16369,-256,16128,15,-1,-1,-16384,63,-1,-976,0,1023,-16384
690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
700 DATA 0
710 DIM H2%(224):RESTORE 720:FOR I=0 TO 224:READ H2%(I):NEXT:RETURN
720 DATA 192,0,0,0,3087,-16384,0,0,255,-1,-16384,3072,63,-1,-4096,-16384
730 DATA 3,-16321,783,0,60,0,12528,0,0,0,3840,0,15,-4096,-4096,0
740 DATA 255,-16381,0,0,4095,48,0,0,16383,0,0,0,1020,0,0,0
750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
760 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,4095
770 DATA -16324,0,0,255,-4081,-16384,3072,63,255,-4096,-16384,0,63,-241,0,0
780 DATA 15,-4096,0,0,0,0,0,0,-4093,-16384,0,3,60,0,0
790 DATA 48,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
800 DATA 0,15360,0,0,3,-16324,0,0,12348,960,0,0,-4,15372,0,0
810 DATA 255,-256,0,0,0,0,192,0,0,0,3087,-16324,0,0,255,-4081
820 DATA -16384,3072,63,255,-4096,-16384,0,63,783,0,0,0,12288,0,16383,0
830 DATA 252,15,-49,-4096,-1,-1,-769,-16381,1023,-1,-12289,48,255,-16369,16383,0
840 DATA 1020,-13060,1020,0,4032,4095,48,0,16383,-1,-256,0,-15361,-1,-16384,0
850 DATA 0,16380,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
860 DATA 0
870 DIM F1%(56):RESTORE 880:FOR I=0 TO 56:READ F1%(I):NEXT:RETURN
880 DATA 1984,16352,-29,-17,-1,-1,-1,-129,-897,-3969,-16322,16,16,16,32,128
890 DATA 512,2048,2052,1984,16352,-29,-17,-1,-1,-1,-129,-897,-3969,-16322,16,16
900 DATA 16,32,128,512,2048,2052,0,0,384,384,384,0,1536,0,0,0
910 DATA 0,16,16,16,32,128,512,2048,2052
920 DIM S1%(168):RESTORE 930:FOR I=0 TO 168:READ S1%(I):NEXT:RETURN
930 DATA 31,-16384,511,-16384,4095,-512,8191,-32768,0,0,0,0,0,0,0
940 DATA 0,0,0,0,0,1364,0,10280,0,20549,20482,-24438,5,16400,42,-32768
950 DATA 85,20480,682,-32768,1364,0,8176,0,24512,3,32512,13,-1024,119,-4096,479
960 DATA -16384,3967,1,22524,2,-21856,0,21824,512,0,0,0,0,0,0
970 DATA 43,-512,348,14336,1724,28672,5503,-8192,11262,0,24560,1,-512,2,-22016,2
3
980 DATA -12288,175,-23216,351,18944,2751,-4096,5503,-32768,-21848,1,21824,2,-22
016,0,0
990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,168,0,1365,20480,42
1000 DATA -24574,0,0,0,0,0,0,0,11262,1,23608,6,-17296,21,32736
1010 DATA 43,-8192,95,-4096,510,0,1364,0,10280,0,20549,20482,-24438,5,16624,42
1020 DATA -31872,85,20480,682,-32768,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1030 DATA 0,0,0,0,-22528,5,21840,0,10912
1040 DIM S2%(168):RESTORE 1050:FOR I=0 TO 168:READ S2%(I):NEXT:RETURN
1050 DATA 15,-8192,255,-8191,-1,-16384,32766,0,0,0,0,0,0,0,0
1060 DATA 0,0,0,0,0,2728,0,20560,680,-32128,324,5376,512,-22528,5,20480
1070 DATA 682,-32768,1365,0,2728,0,16352,0,-384,3,-1280,15,-5120,63,-18432,254
1080 DATA -8192,1019,-16384,4090,-24576,5461,0,-21888,512,0,0,0,0,0,0
1090 DATA 511,20480,1806,-24576,14581,-32767,-86,1,-176,3,-384,1,-512,21,20480,4
7
1100 DATA -24574,-22147,16385,19434,3,-172,7,-1376,5,21824,10,-22016,21,20480,0,
0
1110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1344,42,-21888,341
1120 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,1,-176,7,3744,56,-2688,511,-22016
1130 DATA 31,20480,1022,-32768,510,0,2728,0,20560,680,-32128,324,5376,960,-22528
,1797
1140 DATA 20480,682,-32768,1365,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1150 DATA 0,0,0,0,5,16384,10922,-32767,21760
1160 DIM B1%(149):RESTORE1170:FOR I=0 TO 149:READ B1%(I):NEXT:RETURN
1170 DATA 0,0,0,0,0,0,3,-16384,15,-16,60,-4,-16384,-16,960,963
1180 DATA 15,0,-4096,15360,63,60,0,3840,15360,15,15,0,-1024,960,240,15
1190 DATA 0,-253,-256,243,-15361,0,255,960,0,15360,0,0,0,0,0,0
1200 DATA 0,0,3840,240,16143,-4081,-1,1023,-1,-1021,-1,-1,16383,-1,-1,-1
1210 DATA -1,-1,-1,-769,-1,-16,16383,-1,-16381,-1,-4,1023,-1,-193,-1,-1
1220 DATA 16383,-1,-193,-1,-4,-1,-1,-3841,-1,-4,4095,-1,-241,-15361,-12289,16128
1230 DATA -253,-4,60,15,0,0,0,0,0,3,-16384,15,-16,60,-4
1240 DATA -16384,-16,960,963,783,0,-4081,15360,63,16188,0,3903,15360,15,16143,0
1250 DATA -769,-15424,240,12303,0,-205,-256,243,-15361,0,255,960,0,15360,0,0
1260 DATA 0,0,0,0,0,0
```

★そぼくな質問…なぜヘッドクリーニングカセットに誤消去防止用ツメがついているのですか？（福岡県宗像市・橋田朋教14才）……**【影：まちがってヘッドを消さないためにさ。ははは，信じる??一同：影と同じで役立たず!!】**

FM-7/(8)用

BOMBER MAN

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード FM②

植松　義貴



あなたは，BOMBER　MANです。BOMBERを落として，モンスターをやっつけながらドットを全部たべてください。

ゲームについて

よくあるパターンのゲームです。でも，パワーエサはありません。青ボールはBOMBERです。これをモンスターにふませてください。

モンスターは，それぞれ性質がちがいます。キー操作は，カーソル移動キーとスペース・キーです。スペース・キーで，BOMBERを落とします。

MANは，BOMBERを1面目は10コ，2画目は8コ(あと面をクリアするごとに1コずつへります)のBOMBERを落とせます。BOMBERは，MANの通ったあとにでます。

残りのBOMBER数は，表示されませんので注意してください。

モンスターがBOMBERに当って，バクハツするとそれぞれのモンスターの所定位置にもどります。

プログラムについて

画面のデータが三つあります。はじめのデータから，順に1，4，7…面，2，5，8…面，3，6，9…面用です。データを適当に変えてみてください。0はドット，1はカベ，2はBOMBER，3は空白です。

CHECKER FLAG

編：わーっ，キャラクタがカワイイ♡

Dr.D：パックマン・タイプのゲームじゃが，大変よくできとる。データを自分で変えられるというのはGOODじゃ。

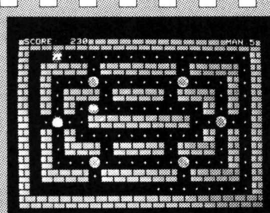
影：Dr.が英語でしゃべった。ポカ！

編：リストが長くなるけど，コンストラクションセットなんかも面白いと思いますね。

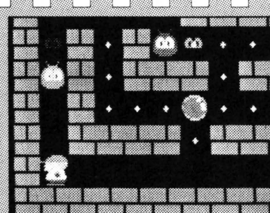
編集長：リストが長くても面白ければGOOD(できれば短いほうがよいが)。



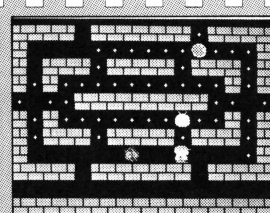
《写真1》 キレイなタイトル画面ですネ！



《写真2》 ドットを取ってモンスターをおびきよせる



《写真3》 近づくモンスター。スペース・キーを押せ！



《写真4》 ボワ〜ン!! やったぜモンちゃん！

★僕のＰ６mkIIは毎晩他のパソコンの文句を言ってる。みじめ〜。(北海道札幌市・**猫宮輝也13才**)……【**影**：みじめ〜。**編**：イタイターッ，なんで私の目をひっぱるの!!なら，ばかめ〜。**影**：こらこら，人を指さすな！】

パターンを変えるときの注意

●わくはぜったいに1（カベ）にする

●MANの所定位置（3としてある所）は，ぜったいに3にする

●モンスターの所定位置を，かべにしない

むずかしくしたい人は，390行，440行，770行の，を とって，410行～430行に，をいれてください。緑のモンスターが，カベをすりぬけて追っかけてきます。

BOMBER MANのプログラム・リスト

```
10 GOTO 970
20 REM ●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
30 A$=INKEY$:IF A$>CHR$(27) THEN ON ASC(A$)-27 GOSUB 60,70,80,90,100
40 GOTO 160
50 '
60 BEEP 1:V=1:W=0:N=2:BEEP 0:RETURN
70 BEEP 1:V=-1:W=0:N=1:BEEP 0:RETURN
80 BEEP 1:W=-1:V=0:BEEP 0:RETURN
90 BEEP 1:W=1:V=0:BEEP 0:RETURN
100 IF S(X-V,Y-W)<>3 OR BAK=0 THEN RETURN
110 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
120 PUT@A((X-V)*32,(Y-W)*15)-((X-V)*32+31,(Y-W)*15+14),BA,PSET
130 S(X-V,Y-W)=2:BAK=BAK-1
140 RETURN
150 '
160 IF X=X1 AND Y=Y1 OR X=X2 AND Y=Y2 THEN 720
170 LINE(X*32,Y*15)-(X*32+31,Y*15+14),PRESET,,BF
180 IF S(X+V,Y+W)<>1 THEN X=X+V:Y=Y+W
190 IF S(X,Y)=0 THEN BEEP 1:SC=SC+10:BEEP 0:GOSUB 490:S(X,Y)=3:Z=Z+1
200 IF S(X,Y)=2 THEN S1=X:S2=Y:GOSUB 530:GOTO 730
210 IF N=2 THEN 230
220 PUT@A(X*32,Y*15)-(X*32+31,Y*15+14),U1,PSET:GOTO 240
230 PUT@A(X*32,Y*15)-(X*32+31,Y*15+14),U2,PSET
240 IF Z=D THEN 590
250 GOTO 270
260 '---------- ALIEN 1 ----------
270 LINE(X1*32,Y1*15)-(X1*32+31,Y1*15+14),PRESET,,BF
280 IF S(X1,Y1)=0 THEN PUT@A(X1*32+13,Y1*15+7)-(X1*32+18,Y1*15+9),DO,PSET
290 IF S(X1,Y1)=2 THEN S1=X1:S2=Y1:GOSUB 530:X1=10:Y1=7:SC=SC+10*R:GOSUB 490
300 V1=SGN(X-X1):W1=SGN(Y-Y1)
310 IF S(X1+V1,Y1)<>1 THEN IF X1=X THEN 320 ELSE X1=X1+V1:GOTO 340
320 IF S(X1,Y1+W1)<>1 THEN Y1=Y1+W1:GOTO 340
330 IF S(X1,Y1-W1)<>1 THEN Y1=Y1-W1
340 PUT@A(X1*32,Y1*15)-(X1*32+31,Y1*15+14),M1,PSET
350 '---------- ALIEN 2 ----------
360 LINE(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),PRESET,,BF
370 IF S(X2,Y2)=0 THEN PUT@A(X2*32+13,Y2*15+7)-(X2*32+18,Y2*15+9),DO,PSET
380 IF S(X2,Y2)=2 THEN S1=X2:S2=Y2:GOSUB 530:X2=10:Y2=5:SC=SC+30*R:GOSUB 490
390 'IF S(X2,Y2)=1 THEN PUT@A(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),WA,PSET
400 V2=SGN(X-X2):W2=SGN(Y-Y2)
410 IF S(X2,Y2+W2)<>1 THEN IF Y2=Y THEN 420 ELSE Y2=Y2+W2:GOTO 450
420 IF S(X2+V2,Y2)<>1 THEN X2=X2+V2:GOTO 450
430 IF S(X2-V2,Y2)<>1 THEN X2=X2-V2
440 'IF RND>.5 THEN X2=X2+V2 ELSE Y2=Y2+W2
450 PUT@A(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),M2,PSET
460 GOTO 30
470 '
480 REM ●●●●●●●●●●● PRINT SCORE etc. ●●●●●●●●●●●
490 COLOR 5:LOCATE  1,0:PRINT USING"SCORE:#####";SC:RETURN
500 COLOR 6:LOCATE 34,0:PRINT USING"MAN:#";PL       :RETURN
510 '
520 REM ●●●●●●●●●●● BOMB ●●●●●●●●●●●
530 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
540 PUT@A(S1*32,S2*15)-(S1*32+31,S2*15+14),BO,PSET
550 LINE(S1*32,S2*15)-(S1*32+31,S2*15+14),PRESET,,BF
560 S(S1,S2)=3:RETURN
570 '
580 REM ●●●●●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●●
590 FOR I=100 TO 0 STEP -10
600 BEEP 1:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 0
610 SC=SC+R*10:GOSUB 490
620 NEXT
630 R=R+1:BAK=10-R:IF BAK<1 THEN BAK=0
640 CLS:COLOR 5:LOCATE 11, 6:PRINT USING"## ROUND CLEAR";R-1
650      COLOR 4:LOCATE 14, 8:PRINT USING"BOMBER:##"      ;BAK
660      COLOR 2:LOCATE 12,10:PRINT        "Hit `TAB' Key."
670 IF INKEY$<>CHR$(9) THEN 670
680 X=10:Y=11:V=0:W=1:X1=10:Y1=7:X2=10:Y2=5
690 GOTO 1030
700 '
710 REM ●●●●●●●●●●● PLAYER -1 ●●●●●●●●●●●
720 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:NEXT
730 LINE(X1*32,Y1*15)-(X1*32+31,Y1*15+14),PRESET,,BF
740 LINE(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),PRESET,,BF
750 IF S(X1,Y1)=0 THEN PUT@A(X1*32+13,Y1*15+7)-(X1*32+18,Y1*15+9),DO,PSET
760 IF S(X2,Y2)=0 THEN PUT@A(X2*32+13,Y2*15+7)-(X2*32+18,Y2*15+9),DO,PSET
770 'IF S(X2,Y2)=1 THEN PUT@A(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),WA,PSET
780 IF S(X1,Y1)=2 THEN PUT@A(X1*32,Y1*15)-(X1*32+31,Y1*15+14),BA,PSET
790 IF S(X2,Y2)=2 THEN PUT@A(X2*32,Y2*15)-(X2*32+31,Y2*15+14),BA,PSET
800 X=10:Y=11:V=0:W=1:X1=10:Y1=7:X2=10:Y2=5:S(X,Y)=3:PL=PL-1
810 GOSUB 500:IF PL=0 THEN 900
820 '
830 REM ●●●●●●●●●●● GAME START ●●●●●●●●●●●
840 FOR K=1 TO 3
850 BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:FOR I=0 TO 700:NEXT
860 NEXT:BEEP
870 GOTO 30
880 '
890 REM ●●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●
900 SYMBOL(70,50),"GAME OVER",7,4,4
910 SYMBOL(200,80),"PUSH `TAB' KEY.",2,1,3
920 IF INKEY$<>CHR$(9) THEN 920
930 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
940 GOTO 1000
950 '
960 REM ●●●●●●●●●●● INITIALIZE ●●●●●●●●●●●
970 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME
980 DIM S(19,12),P$(2,12)
990 GOSUB 1340:GOSUB 1810
1000 SC=0:PL=5:R=1:BAK=10:X=10:Y=11:V=0:W=1:N=1:X1=10:Y1=7:X2=10:Y2=5
1010 '
1020 REM ●●●●●●●●●●● SCREEN ●●●●●●●●●●●
1030 COLOR 7,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0
1040 K(0)=2:K(1)=0:K(2)=1
1050 RESTORE 1190
1060 FOR J=0 TO 12:FOR K=0 TO 2
1070 READ P$(K,J):NEXT:NEXT
1080 L=R MOD 3
1090 D=0:Z=0:FOR J=0 TO 12:FOR I=0 TO 19:S(I,J)=VAL(MID$(P$(K(L),J),I+1,1))
1100 IF S(I,J)=1 THEN PUT@A(I*32,J*15)-(I*32+31,J*15+14),WA,PSET
1110 IF S(I,J)=0 THEN PUT@A(I*32+13,J*15+7)-(I*32+18,J*15+9),DO,PSET:D=D+1
```


★あの「VIDEO GAME MUSIC」を買った。リブラブルは最高！（埼玉県久喜市・久芳隆重12才）……【影：編君はギャラガに感動の涙を流してたよ。編：グスッ。影：ホラネ!!編：レコード盤に傷つけちゃった!!】

```
1120 IF S(I,J)=2 THEN PUT@A(I*32,J*15)-(I*32+31,J*15+14),BA,PSET
1130 NEXT:NEXT
1140 GOSUB 490:GOSUB 500
1150 GOTO 840
1160
1170 REM ●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●
1180 'MAZE -- 1,4,7.. Round -- --- 2,5,8.. Round -- --- 3,6,9.. Round --
1190 DATA 1111111111111111111,1111111111111111111,1111111111111111111
1200 DATA 1000000000000000001,1000000000000000001,1200000000000000021
1210 DATA 1011110111110111101,1011011010101101101,1011010111110101101
1220 DATA 1010002000002000101,1001000012100001001,1010010000000100101
1230 DATA 1010111011101110101,1101011110111101011,1000110111110110001
1240 DATA 1010100000000010101,1000000000000000001,1011100000000011101
1250 DATA 1002001111111002001,1011211111111121101,1000201111111020001
1260 DATA 1010100000000010101,1000000000000000001,1010100000000010101
1270 DATA 1010111011101110101,1101011110111101011,1010111112111110101
1280 DATA 1010002000002000101,1001000012100001001,1010000010100000101
1290 DATA 1011110111110111101,1011011010101101101,1011011100001101101
1300 DATA 1000000003000000001,1000000003000000001,1200000013100000021
1310 DATA 1111111111111111111,1111111111111111111,1111111111111111111
1320 '
1330 '---------- CHARACTER DATA ----------
1340 RESTORE 1360
1350 DIM U1(88):FOR I=0 TO 87:READ U1(I):NEXT
1360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,672,0,1360,0,63,-15376,255,248,511,252,1023
1370 DATA -32260,0,0,0,0,0,0,15,-64,255,-4,1023,-1,-1,-1,1023,-683,4095,-43,703
1380 DATA -172,1367,-32,63,-15376,0,0,511,252,0,32256,0,0,0,0,1023,-16,0,0,0,0
1390 DATA 0,0,0,0,682,-21846,2730,-21846,682,-21848,1362,-21856,63,-5136,0
1400 DATA -22016,511,-21764,0,-10752,341,21844,21,21840
1410 DIM U2(88):FOR I=0 TO 87:READ U2(I):NEXT
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1344,0,2720,4035,-1024,7936,-256,16128,-128
1430 DATA 16257,-64,0,0,0,0,0,0,1023,-4096,16383,-256,-1,-64,-1,-1,-21825,-64
1440 DATA -21505,-16,11007,-704,2047,-1376,4035,-1024,0,0,16128,-128,126,0,0,0
1450 DATA 0,0,4095,-64,0,0,0,0,0,0,0,0,21845,21824,21845,21840,5461,21824,682
1460 DATA -21856,4055,-1024,85,0,16213,-128,84,0,10922,-21888,2730,-22528
1470 DIM WA(60):FOR I=0 TO 59:READ WA(I):NEXT
1480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-2
1490 DATA 32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,0,0,32767
1500 DATA -2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2
1510 DIM M1(80):FOR I=0 TO 79:READ M1(I):NEXT
1520 DATA 0,0,192,768,48,3072,63,-1024,1023,-64,4095,-16,8191,-8,16359,-6148
1530 DATA 16359,-6148,16383,-4,16383,-4,16383,-4,4095,-16,255,-256,0,0,0,0,0,0
1540 DATA 0,0,0,0,0,0,124,15872,510,32640,998,26560,998,26560,510,32640,0,0,0,0
1550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,124,15872,510,32640,998,26560,998
1560 DATA 26560,510,32640
1570 DIM M2(88):FOR I=0 TO 87:READ M2(I):NEXT
1580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,124,15872,510,32640,998,26560,998,26560,510,32640
1590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,124,15872,510,32640,998,26560
1600 DATA 998,26560,510,32640,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,768,48,3072,63,-1024
1610 DATA 1023,-64,4095,-16,8191,-8,16359,-6148,16359,-6148,16383,-4,16383,-4
1620 DATA 16383,-4,4095,-16,255,-256
1630 DIM BA(78):FOR I=0 TO 77:READ BA(I):NEXT
1640 DATA 0,0,0,0,63,-1024,981,22464,3754,-16720,5461,21848,10922,-21524,13653
1650 DATA 22004,10922,-21780,5461,21844,2730,-21848,1877,21872,490,-21568,31
1660 DATA -1024,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7168,0,0,0,448,0,224,0,224,0,0,0,0,0,0
```

```
1670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7168,0,0,0,448,0,224,0,224
1680 DIM DO(4):FOR I=0 TO 3:READ DO(I):NEXT
1690 DATA 0,51,-3328,13107
1700 DIM BO(88):FOR I=0 TO 87:READ BO(I):NEXT
1710 DATA 0,0,0,12288,62,-5120,3319,-5376,15274,-2368,30549,31408,15349,-5448
1720 DATA 3933,21848,7509,24288,3758,-21544,15357,22384,7354,-20992,478,-18624
1730 DATA 7,-16000,0,0,0,0,12480,13068,3134,-5072,28663,-15424,13186,-3380
1740 DATA 26368,28720,13280,-16360,3608,24,6144,3168,27660,920,13304,1590,6960
1750 DATA 3264,3548,13936,13063,-15988,0,0,0,0,12288,12300,3134,-5072,4087
1760 DATA -5184,15274,-2368,30549,31408,15349,-5448,3933,21848,7509,24288,3758
1770 DATA -21544,15357,22384,8122,-20800,3550,-18576,12295,-15988
1780 RETURN
1790 '
1800 REM ●●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●
1810 COLOR 7,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,0
1820 SYMBOL(80,30),"BOMBER MAN",6,4,5
1830 SYMBOL(84,32),"BOMBER MAN",6,4,1,,OR
1840 PUT@A(90,70)-(121,84),U1,PSET
1850 PUT@A(170,70)-(201,84),BA,PSET
1860 PUT@A(283,77)-(288,79),DO,PSET
1870 PUT@A(350,70)-(381,84),WA,PSET
1880 PUT@A(450,70)-(481,84),M1,PSET
1890 PUT@A(500,70)-(531,84),M2,PSET
1900 PUT@A(120,163)-(125,165),DO,PSET
1910 PUT@A(200,155)-(231,169),M1,PSET
1920 PUT@A(370,155)-(401,169),M2,PSET
1930 LOCATE 12,11:PRINT"MAN      BOMBER        DOT        WALL            MONSTER"
1940 COLOR 5:LOCATE 17,20:PRINT"10 pts."
1950         LOCATE 30,20:PRINT"10 x Round pts."
1960         LOCATE 51,20:PRINT"30 x Round pts."
1970 FOR I=110 TO 366 STEP 32
1980 PUT@A(I+13,127)-(I+18,129),DO,PSET
1990 NEXT
2000 FOR I=110 TO 498 STEP 32
2010 PUT@A(I,135)-(I+31,149),WA,PSET
2020 NEXT
2030 COLOR 3:LOCATE 28,13:PRINT"Hit RETURN Key to Start."
2040 FOR I=366 TO 110 STEP -32
2050 BEEP 1:BEEP 0
2060 PUT@A(I,120)-(I+31,134),U1,PSET
2070 PUT@A(I+96,120)-(I+127,134),M1,PSET
2080 PUT@A(I+128,120)-(I+159,134),M2,PSET
2090 IF I<>174 THEN 2120
2100 FOR K=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2110 PUT@A(I+32,120)-(I+63,134),BA,PSET
2120 IF I<>110 THEN 2150
2130 FOR K=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2140 PUT@A(206,120)-(237,134),BO,PSET:GOTO 2200
2150 FOR J=0 TO 100:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2230 ELSE NEXT
2160 LINE(I,120)-(I+31,134),PRESET,,BF
2170 LINE(I+96,120)-(I+127,134),PRESET,,BF
2180 LINE(I+128,120)-(I+159,134),PRESET,,BF
2190 NEXT
2200 FOR J=0 TO 150:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2230 ELSE NEXT
2210 LINE(110,120)-(270,134),PRESET,,BF
2220 GOTO 1970
2230 RETURN
```

★やったぞ，ついにＨＡＭに合格したぞ！なに，ここはラ製じゃなかったの？ガチョーン！（東京都大田区・**めんたいこ**）……**【みどり：おめでとう！アラ，また影さんたらチバタマ編集部で遊んで！およびじゃないわよ！】**

FP-1000/1100用

IMAITIKUN

たんちゃん



はじめに

こんにちは，ぼくはたんちゃんだよ！

ある日，ぼくは「うぎゃー，ＦＰのソフトがすくない～！ く，くえ～！」と，びっくりしたのです。「こ，こうなったら，自分でソフトをつくっぺ！」と，ぼくはさっそく，このＧＡＭＥを作りはじめたのどす！

GAMEのせつめい

あなたは，「イマイチ君」です。4 6で左右に動いて，バクダンやネクラ君の攻撃をよけてリンゴを落としてください。

リンゴを落として，バクダンやネクラ君を倒すとＳＣＯＲＥが上ります。

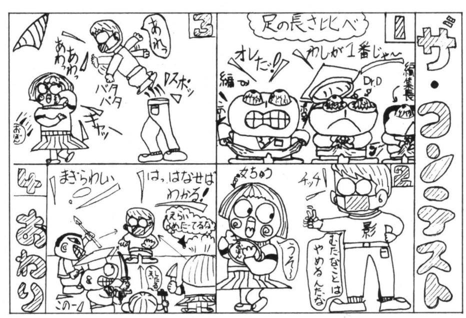
また，３，７，11……面は，ＢＯＮＵＳ　ＲＯＵＮＤです。ＴＩＭＥ内に，なるべくたくさんのリンゴを取ってください。ＢＯＮＵＳ　ＲＯＵＮＤをクリアすると，イマイチ君が１人ふえます。

CHECKER FLAG

Dr.D：そう，プログラムとしては，申し分ないと思う。キャラクタもいいぞ！

ただし，ゲームをおもしろくするのであれば，敵をもう１人ふやしてみたいな。プログラムにも，まだまだ余裕があったからな。そんなところだ。

編：でも，Dr.がほめてたよ！

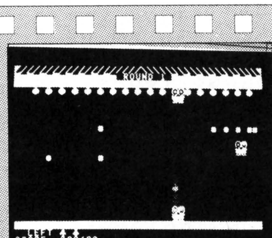


by S・Y

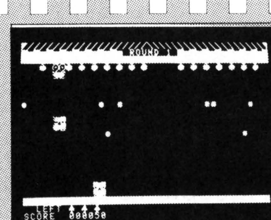
評…アハアハ，アハハハ!!（クソーッ!!）（影）



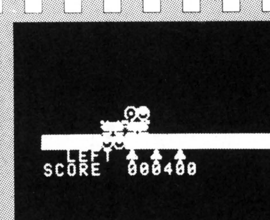
《写真１》 タイトル画面



《写真２》 リンゴを落としてネクラ君をねらえ!!



《写真３》 おっ，バクダンに当ってしまった



《写真４》 ズドーン!! やられたー！

★せーの，つ～ぐみちゅわ～ん!!♡♡♡（山形県寒河江市・土屋孝行15才）……【つぐ美：はーい!!うれしいなあ，こんなにたくさんお手紙もらっちゃって！編・影：１通だけだけど……。つぐ美：は，はずかしいー。】

IMAITIKUNのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:GOSUB 430
20 CLS:COLOR 7:SC=0:RO=1:IMA=3
30 TT=0
40 X=19:Y=19:VY=-1:X1=10:VX1=1:X2=19:VX2=1:COLOR 7,0:VX=0:RANDOMIZE:CLS:COLOR
6,2
50 PRINT"◤////////////////////////////\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\◥";:COLOR 5,0
60 PRINT"▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄ ROUND";RO;"▀▄▀▄▀▄▀▄▀▄";:COLOR 4
70 PRINT"████████████████████████████████████████"
80 LOCATE0,21:COLOR 2:PRINT"████████████████████████████████████████";
90 COLOR 4:PRINT"  LEFT ";MID$("♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣",1,IMA*2)
100 IF RO MOD 4=3 THEN 710
110 COLOR 7:PRINTCSR(0,23)"SCORE"
120 BEEP:COLOR 2:PRINTCSR(0,3)"    ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢  "
130 COLOR 5:FOR I=1 TO 8:PRINTCSR(RND(1)*40,8)"●":NEXT:FORI=1TORO+1:PRINTCSR(R
ND(1)*40,12)"●":NEXT
140 COLOR 6:PRINTCSR(X1,19)NE$;CSR(X2,10)NE$
150 COLOR 7:FORI=1TO3
160 PRINTCSR(17,5)"READY!";:FORW=1TO300:NEXT
170 PRINTCSR(17,5)"       ";:FORW=1TO300:NEXT
180 NEXT
190 BEEP
200 'ﾒｲﾝ
210 GOSUB 890
220 COLOR 7:S$=STR$(SC):PRINTCSR(7,23)RIGHT$("00000"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),6)
230 PRINTCSR(X1,19)KE$;CSR(X2,10)KE$
240 IF RND(1)>.7 THEN VX1=SGN(X-X1)
250 BEEPON:BEEPOFF
260 IF X1>36 THEN X1=3
270 IF X1<2 THEN X1=36
280 IF X2>36 OR X2<2 THEN VX2=-VX2:BEEP
290 X1=X1+VX1:X2=X2+VX2:COLOR 6
300 SWAP NE$,N1$
310 PRINTCSR(X1,19)NE$;CSR(X2,10)NE$
320 IF P1=ASC("ﾋ") OR P1=ASC("ｴ") OR P1=ASC("ｺ") THEN 1100
330 IF P2=ASC("ﾋ") OR P2=ASC("ｴ") OR P2=ASC("ｺ") THEN 1100
340 IF P3=ASC("ﾋ") OR P3=ASC("ｴ") OR P3=ASC("ｺ") THEN 1100
350 IF P4=ASC("ﾋ") OR P4=ASC("ｴ") OR P4=ASC("ｺ") THEN 1100
360 BEEPON:BEEPOFF
370 IF P1=ASC("◢") THEN GOSUB 1020
380 IF P3=ASC("◢") THEN GOSUB 1020
390 IF P1=ASC("●") OR P3=ASC("●") THEN 1100
400 IF P2=ASC("●") OR P4=ASC("●") THEN 1100
410 IF TT>5 THEN FOR I=1 TO 50:BEEPON:BEEPOFF:FORW=1TO20:NEXT:NEXT:PRINTCSR(14
,5)"ROUND CLEAR!";:FORW=1TO1000:NEXT:RO=RO+1:GOTO30
420 BEEPON:BEEPOFF:GOTO200
430 WIDTH40:BEEPOFF:COLOR 5
440 PRINT"   ■■ ■▄■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
450 PRINT"    ■  ■ ■▀■ ■ ■ ■  ■  ■ ■ ■ ■ ■ ■"
460 PRINT"   ■■ ■ ■ ■ ■ ■■  ■  ■■ ■ ■■ ■ ■ ■"
470 PRINT:COLOR 6
480 PRINT"                HIT ANY KEY"
490 DEFCHR$(224)="3C42819999814230"
500 DEFCHR$(225)="3C7FFFFF9981423C"
510 DEFCHR$(226)="C8DF3F7F7F3F027E"
520 DEFCHR$(227)="13FBFCFFFEFC407E"
530 DEFCHR$(228)="1C1076FFFFFF7E18"
540 COLOR 4:PRINT:PRINT:PRINT
550 PRINT"⼆
560 PRINT"ｺｴ ";:COLOR 7:PRINT"..........IMAITIKUN"
570 PRINT:COLOR 6
580 PRINT"ﾋﾋ
590 PRINT"ｺｴ ";:COLOR 7:PRINT"..........NEKURAKUN   300 PTS."
600 PRINT:COLOR 2
610 PRINT"◢  ";:COLOR 7:PRINT"..........APPLE       50 PTS."
620 PRINT:COLOR 5
630 PRINT"●  ";:COLOR 7:PRINT"..........BOMB        MISS 1."
640 PRINT:PRINT:PRINT"                 (C)  TANﾁｬﾝ SOFT"
650 BK$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
660 NE$="ﾆﾋ"+BK$+"ｺｴ"
670 N1$=" ﾋ"+BK$+"ｺｴ"
680 IM$="⼆"+BK$+"ｺｴ"
690 KE$="  "+BK$+"  "
700 IF INKEY$="" THEN 700 ELSE RETURN
710 'BONUS ROUND
720 BEEP
730 FORI=1TO5
740 FORC=1 TO 7
750 COLOR C:PRINTCSR(12,5)"BONUS ROUND"
760 NEXT
770 NEXT
780 BEEP:PRINTCSR(12,5)"           "
790 FORI=1TO50:Q=RND(1)*40:O=RND(1)*15+4:COLOR 2:PRINTCSR(Q,O)"◢":BEEPON:BEEPO
FF:NEXT:VY=1:TTT=0
800 'BONUS ROUND ﾒｲﾝ
810 FOR TIME=0 TO 200:BEEPON:BEEPOFF
820 GOSUB 890
830 IF P1=ASC("◢") OR P2=ASC("◢") OR P3=ASC("◢") OR P4=ASC("◢") THEN SC=SC+30:
BEEP:VY=-VY:TTT=TTT+1
840 NEXT
850 COLOR 7
860 PRINTCSR(15,5)"TIME OVER!"
870 COLOR 2:PRINTCSR(15,10)"◢";:COLOR 7:PRINT"×";TTT;"=";TTT*30:IMA=IMA+1
880 BEEP:FORI=1TO3000:NEXT:RO=RO+1:GOTO30
890 A$=INKEY$:CALL&H703
900 PRINTCSR(X,Y)KE$
910 IF A$="4" THEN VX=-1
920 IF A$="6" THEN VX= 1
930 X=X+VX:Y=Y+VY
940 P1=PEEK(&H9000+X+Y*40)
950 P2=PEEK(&H9000+X+(Y+1)*40)
960 P3=PEEK(&H9000+(X+1)+Y*40)
970 P4=PEEK(&H9000+(X+1)+(Y+1)*40)
980 IF P1=ASC("■") OR P4=ASC("■") THEN VY=-VY:Y=Y+VY
990 IF X>37 OR X<1 THEN VX=-VX:X=X+VX
1000 COLOR 4:PRINTCSR(X,Y)IM$
1010 RETURN
1020 SC=SC+50:TT=TT+1:FOR YYY=Y+2 TO 20
1030 P=PEEK(&H9000+X+YYY*40)
1040 COLOR 2:PRINTCSR(X,YYY)"◢":BEEP
1050 IF P=ASC("ﾋ") OR P=ASC("ｴ") OR P=ASC("ｺ") THEN FORI=1TO10:BEEPON:BEEPOFF:F
ORW=1TO12:NEXT:NEXT:SC=SC+300:GOSUB1230
1060 IF P=ASC("●") THEN BEEP:SC=SC+200
1070 PRINTCSR(X,YYY)" "
1080 NEXT
1090 RETURN
1100 FOR YYY=Y TO 20:COLOR 4
1110 PRINTCSR(X,YYY-1)"  "
1120 PRINTCSR(X,YYY  )"ｺｴ"
1130 PRINTCSR(X,YYY+1)"⼆"
1140 BEEP:NEXT
1150 FOR I=1 TO 10:PRINTCSR(X,21)"ﾋﾋ";:FORW=1TO80:NEXT:PRINTCSR(X,21)"⼆";:FORW
=1TO80:NEXT:BEEP:NEXT
1160 IMA=IMA-1:IF IMA<>0 THEN COLOR 7:PRINTCSR(16,5)"ｱﾄ";IMA"ｷ";:FORI=1TO1000:N
EXT:BEEP:GOTO40
1170 FORI=1TO1000:NEXT:CALL&H703
1180 PRINTCSR(11,5)"*** GAME OVER! ***"
1190 IF SC>H THEN H=SC:PRINTCSR(16,8)"YOUR HI-SCORE":BEEP ELSE PRINTCSR(18,12)"
HI-SCORE";H
1200 FOR I=1 TO 2000:NEXT:CALL&H703
1210 PRINTCSR(18,15)"HIT ANY KEY"
1220 IF INKEY$="" THEN 1220 ELSE 20
1230 COLOR 6:PRINTCSR(X1,19)"ｺｴ";CSR(X2,10)"ｺｴ";CSR(X1,20)"ﾋﾋ";CSR(X2,11)"ﾋﾋ":B
EEP:FOR I=1 TO 100:NEXT:RETURN
```

FP-1000/1100

★僕はベーマガが安いというだけで毎月買っている。もちろん，ほかの本は買っていない。(島根県邑智郡・和田綾史14才)……【編：◯影：おこるな！安いということはいいことだ。ねっ，編集長？編：中味もいいんだよ！】

RX-78用

ジライ・トッパ・ゲーム

エントリーコード RX①

よろずやよつや



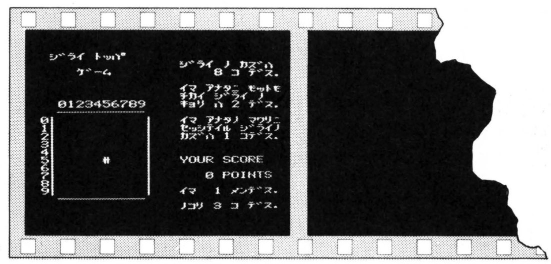
こんにちは，よろずやよつやです。今回は，RX－78に挑戦してみました。ゲームは，「ジライ・トッパ・ゲーム」です。ありきたりのものですが，緊張感のある，スリリングなゲームになってます。

ゲームのしかた

右下にいる自分(#)を，左上に移動させるだけのゲームです。ただし，途中にジライがあるので，それをよけて進まなければいけません。もしよけられない場合には，ジライをバクハツさせることもできます（3回のみ)。

自分の移動は，ジョイ・スティックで行ないます。また，ボタンを押してバクハツさせたいジライの方向へジョイ・スティックを操作すると，バクハツさせることもできます。

では，ガンバッテください！



《写真1》実行画面

ジライ・トッパ・ゲームのプログラム・リスト

```
10 C$="⇩"+STRING$("◇",12):PRINT"◙⇩⇩◇◇ジ゛ライ トッパ゜⇩◇◇◇◇◇◇ジ゛ライ ノカズ゛ハ"
20 PRINT"◇◇◇◇◇ゲ゛ーム";STRING$("◇",14);"コ デ゛ス.⇩";C$;
30 PRINT"イマ アナタニ モットモ";C$;"チカイ ジ゛ライ ノ   ";C$;"キョリ ハ    デ゛ス.⇩";C$;"イマ アナタノ マワリニ";C$;
40 PRINT"セッシテイル ジ゛ライノ";C$;"カズ゛ハ    コデ゛ス.⇩⇩";C$;"YOUR SCORE⇩";C$;"       POINTS ⇩";C$;
50 PRINT"イマ      メンデ゛ス.⇩";C$;"ノコリ    コ デ゛ス."
60 FOR I=0 TO 9:CURSOR 3+I,8:PRINT STR$(I);"⇩◇";CHR$(24);STRING$("⇩",11);"◇";CHR$(24)
70 CURSOR 1,10+I:PRINT STR$(I);CHR$(23);STRING$("◇",10);CHR$(23):NEXT
80 DIM A$(9,9),B(16),C(16):RO=1:SC=0:MA=3
90 CT=0:N=INT((RO-1)/3)*3+8:IF N>17 THEN N=17
100 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:A$(I,J)=" ":NEXT:NEXT
110 FOR I=0 TO N-1
120 X=INT(RND(1)*10):Y=INT(RND(1)*10)
130 IF(A$(X,Y)="*")+(X=9)*(Y=9)+(X=0)*(Y=0)THEN 120
140 A$(X,Y)="*":B(I)=X:C(I)=Y:NEXT
150 X=9:Y=9
160 CURSOR 12,19:PRINT"#"
170 CURSOR 20,4:PRINT USING"##";N
180 CURSOR 17,17:PRINT USING"####";SC
190 CURSOR 20,19:PRINT USING"##";RO
200 CURSOR 21,21:PRINT USING"#";MA
210 X0=X+(X>0):X1=X-(X<9)
220 Y0=Y+(Y>0):Y1=Y-(Y<9)
230 D=0:FOR I=X0 TO X1:FOR J=Y0 TO Y1
240 IF A$(I,J)="*" THEN D=D+1
250 NEXT:NEXT:CURSOR 22,12:PRINT USING"#";D
260 E=20:FOR I=0 TO N-1
270 D=ABS(B(I)-X)+ABS(C(I)-Y)
280 IF D<E THEN E=D
290 NEXT:CURSOR 23,8:PRINT USING"#";E
300 JOYS1JS:IF(JS=0)+(JS=9)THEN 500
310 CURSOR 3+X,10+Y:PRINT" "
320 X=X+(X>0)*(JS>3)*(JS<7)+(X<9)*((JS=1)+(JS=2)+(JS=8))
330 Y=Y+(Y>0)*(JS>1)*(JS<5)-(Y<9)*(JS>5)*(JS=<8)
340 CURSOR 3+X,10+Y:PRINT"#"
350 IF A$(X,Y)="*" THEN 400
360 IF(X<>0)+(Y<>0)THEN 210
370 SC=SC+30-INT(CT/100):RO=RO+1
380 CURSOR 3,10:PRINT" ":GOTO 90
400 FOR I=0 TO 10 STEP.1
410 CURSOR 3+X,10+Y:PRINT"X"
420 SOUND 1,3:SOUND@15,I
430 CURSOR 3+X,10+Y:PRINT"#":NEXT:SOUND
440 PRINT"◙":CURSOR 5,5:PRINT"GAME OVER"
450 CURSOR 2,10:PRINT"YOUR SCORE ";SC
460 CURSOR 3,14:PRINT"TRY AGAIN ?"
470 GET G$:IF G$="Y" THEN RUN
480 IF G$="" THEN 470
490 END
500 FOR I=0 TO 1000:NEXT:IF MA<1 THEN 210
510 JOYS1JS:IF JS=10 THEN 510
520 XX=X+(X>0)*(JS>3)*(JS<7)+(X<9)*((JS=1)+(JS=2)+(JS=8))
530 YY=Y+(Y>0)*(JS>1)*(JS<5)-(Y<9)*(JS>5)*(JS=<8)
540 MA=MA-1
550 IF A$(XX,YY)="*" THEN 570
560 GOTO 200
570 A$(XX,YY)=" ":CURSOR 3+XX,10+YY:PRINT"@"
580 FOR I=0 TO N-1:IF(B(I)=XX)*(C(I)=YY)THEN B(I)=100:C(I)=100
590 NEXT:CURSOR 3+XX,10+YY:PRINT" ":GOTO 200
```

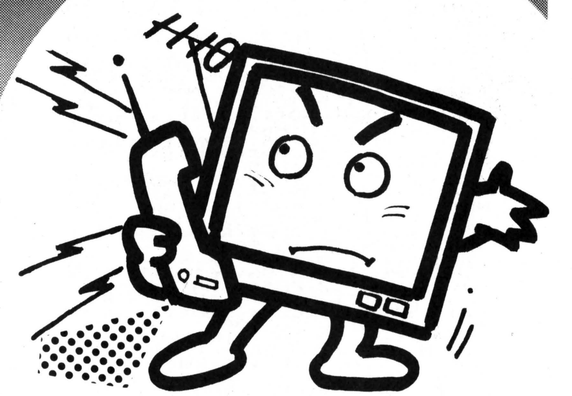
★サスペリア…ある夜の公園に老人と子供がいた。老人は子供をかかえ上げると，すべり台に乗せ「サア スベリヤ」。……ギャハハ!!（大阪府豊中市・**石井克征11才**）……【**編**：恐怖！**影**：どこが！**編**：公園→こーえんだ！】

SSTVゲーム

エントリーコードRX②

きむらく～ん

アマチュア無線に，SSTVというのがあります。SSTVとは，スロー・スキャンTVの略です。今回は，それをゲーム化してみました。



ゲームについて

君は，リグとローテータのコントローラを操作して，SSTVの電波をキャッチしてください。でも，発信源が移動しているし，周波数もふらついているので，なかなかむずかしいですよ。そして，映ったものがなにかを当てます。

CHECKER FLAG

影：SSTVってなんじゃらホイ。

編：数秒かかって，1枚の画像を送るテレビのことです。

Dr.D：このゲームは，周波数を合わせてから，アンテナの向きを合わせるほうが良いようじゃ。

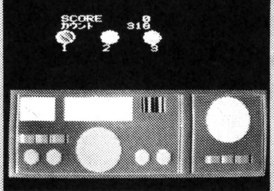
ゲームのしかた

ジョイ・スティックで，周波数とアンテナの向きを合わせます。うまく受信すると，Sメータがふれるので，わかります。そして，映ったものが，1～3のうちのどれかわかったら，その番号のキーを押します。正しければ点になり，まちがえたら減点です。

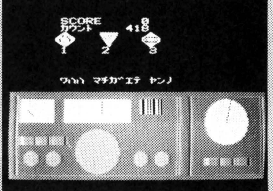
SCOREがマイナスになったり，残り時間が0になったりしたら，GAME　OVERです。

SSTVゲームのプログラム・リスト

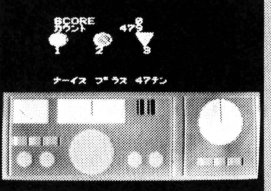
```
 10 GOTO 2800
 20 NO=NO+1:PRINT"⊡⇩⇩⇩⇩⇩⇩◇◇◇◇◇
";NO;"カイメ."
 30 FOR I=0 TO 3000:NEXT
 40 GOTO 2000
 50 FORI=0TO2:RN(I)=INT(RND(1)
*8):NEXT:IF(RN(0)=RN(1))+(RN(1
)=RN(2))+(RN(0)=RN(2))THEN 50
 60 AN=INT(RND(1)*3):C0=RND(1)
*2*PI:F0=INT(RND(1)*47)
 70 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:
POSITION 32+I*32,24:PATTERN[J*
2-(J=0),W1]2,PA$(J,RN(I))
 80 NEXT:NEXT
 90 C1=PI:F1=23:CT=0
 100 TI=500-CT:IF TI<0 THEN 10
00
 110 CURSOR 11,2:PRINT USING"#
####";TI
 120 LINE[6]41+F1,97,41+F1,112
:LINE[6]160,120,160+SIN(C1)*16
,120+COS(C1)*24
 130 JOYS1S:C1=C1-((S>3)*(S<7)
*(C1<2*PI)+((S=1)+(S=2)+(S=8))
*(C1>0))*.1
 140 F1=F1-(S>1)*(S<5)*(F1<46)
+(S>5)*(S<=8)*(F1>0)
 150 LINE[2]41+F1,97,41+F1,112
:LINE[2]160,120,160+SIN(C1)*16
,120+COS(C1)*24
 160 LINE[6]20,116,20+16*COS(S
```



《写真１》さあ，受信せよ



《写真2》おっと，まちがえた



《写真３》今度はOK!!



《写真４》終わりー

★このたびはOFコーナーに顔を出させていただき，ありがとうございます。創刊から買い始めて2年，内容もよくなりました。今度こそマシン語をマスターします。(愛媛県今治市・森　昌也13才)……【影：ガンバレ!】

```
I/12+4),116+16*SIN(SI/12+4)
 170 DC=ABS(C0-C1):DF=ABS(F0-F
1):IF DC>PI THEN DC=2*PI-DC
 180 SI=INT((DF<4)*(4-DF)*(4-D
C*3)*(DC<1.3))
 190 LINE[2]20,116,20+16*COS(S
I/12+4),116+16*SIN(SI/12+4)
 200 POSITION 96,96:PATTERN[0]
2,STRING$(CHR$(255),32)
 210 G=INT(SI/2)+1:IF G>8 THEN
 G=8
 220 ON G GOTO 230,250,280,310
,330,360,390,420
 230 POSITION 96,96:PATTERN[RN
D(1)*7+1,W1]2,STRING$(CHR$(RND
(1)*255+1),32):GOTO 500
 250 FOR I=0 TO 2:POSITION 96,
96:PATTERN[RND(1)*8,W1]2,PA$(I
NT(RND(3)),RN(AN))
 270 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),32):NEXT:GOTO 500
 280 FOR I=0 TO 2:IF RND(1)>.7
 THEN POSITION 96,96:PATTERN[R
ND(1)*8,W1]2,PA$(I,RN(AN))
 300 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),32):NEXT:GOTO 500
 310 FOR I=0 TO 2:IF RND(1)>.3
 THEN POSITION 96,96:PATTERN[R
ND(1)*8,W1]2,PA$(I,RN(AN))
 320 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),32):NEXT:GOTO 500
 330 FOR I=0 TO 2:IF RND(1)>.3
 THEN POSITION 96,96:PATTERN[I
*2-(I=0),W1]2,PA$(I,RN(AN))
 350 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),31):NEXT:GOTO 500
 360 FOR I=0 TO 2:IF RND(1)>.7
 THEN POSITION 96,96:PATTERN[I
*2-(I=0),W1]2,PA$(I,RN(AN))
 370 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),31)
 380 NEXT:GOTO 500
 390 FOR I=0 TO 2:POSITION 96,
96:PATTERN[I*2-(I=0),W1]2,PA$(
I,RN(AN))
 400 POSITION 96,96:PATTERN[7,
W1]2,STRING$(CHR$(RND(1)*255+1
),32)
 410 NEXT:GOTO 500
 420 FOR I=0 TO 2:POSITION 96,
96:PATTERN[I*2-(I=0),W1]2,PA$(
I,RN(AN))
 430 NEXT
 500 USR($D8):GETA$:IF A$="" T
HEN 520
 510 K=ASC(A$):IF(K>48)*(K<52)
THEN 600
 520 F0=F0+INT(RND(1)*5)-2:C0=
C0+RND(1)/5-.1
 530 IF C0>2*PI THEN C0=C0-PI*
2
 540 IF C0<0 THEN C0=C0+PI*2
 550 IF F0<0 THEN F0=0
 560 IF F0>46 THEN F0=46
 590 GOTO 100
 600 IF K-49=AN THEN 700
 610 CURSOR 5,9:PRINT"ﾜﾊﾊ ﾏﾁｶﾞ
ｴﾃ ﾔﾝﾉ":FOR I=0 TO 3000:NEXT
 620 SC=SC-100:IF SC<0 THEN 10
00
 630 GOTO 20
 700 CURSOR 5,9:PRINT"ﾅｰｲｽ ﾌﾟﾗ
ｽ";INT(TI/10);"ﾃﾝ":FOR I=0 TO
3000:NEXT
 710 SC=SC+INT(TI/10):GOTO 20
 1000 PRINT"□":CURSOR 8,8:PRIN
T"GAME OVER"
 1010 CURSOR 1,12:PRINT"YOUR S
CORE IS ";SC;" POINTS."
 1020 END
 2000 COLOR,0:CLS:LINE[1]0,88,
191,88:BOX[1]4,92,124,179:BOX[
1]132,92,187,179
 2010 PAINT[1]2,90:BOX[6]8,96,
32,120:BOX[6]40,96,88,120:PAIN
T[6]10,100:PAINT[6]50,100
 2020 CIRCLE[6]160,120,24:PAIN
T[6]160,120
 2030 CIRCLE[5]64,152,24:PAINT
[5]64,152
 2040 BOX[2]8,136,40,144:PAINT
[2]10,140:BOX[2]144,160,176,16
7:PAINT[2]150,161
 2050 CIRCLE[5]16,160,8:PAINT[
5]16,160
 2060 CIRCLE[5]32,160,8:PAINT[
5]32,160
 2070 CIRCLE[5]96,160,8:PAINT[
5]96,160
 2080 CIRCLE[5]112,160,8:PAINT
[5]112,160
 2090 PAINT[4]6,100,1,2,5,6:PA
INT[4]185,100,1,2,5,6
 2100 LINE[4]19,136,19,144:LIN
E[4]29,136,29,144
 2110 LINE[4]155,160,155,167:L
INE[4]165,160,165,167
 2120 CURSOR 5,1:PRINT"SCORE "

 2130 CURSOR 5,2:PRINT"ｶｳﾝﾄ"
 2140 CURSOR 11,1:PRINT USING"
#####";SC
 2150 CURSOR 5,5:PRINT"1     2
    3"
 2200 GOTO 50
 2800 DIM PA$(2,7),RN(2):PI=3.
141592:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO
 2
 2810 A$="":FOR K=0 TO 31:READ
 RE:A$=A$+CHR$(RE):NEXT:PA$(J,
I)=A$:NEXT:NEXT
 2820 PRINT"□":CURSOR 8,5:PRIN
T"SSTV GAME !!"
 2830 PRINT"⇩⇩⇩◇◇JOYSTICK ｦ ﾀﾃ
ﾆｳｺﾞｶｼﾃ ｼｭｳﾊｽｳ  ｦ ｱﾜｾﾙ. ﾖｺﾆｳｺﾞ
ｶｽﾄ ｱﾝﾃﾅｶﾞ ﾏﾜﾙ.
 2840 PRINT"⇩⇩⇩⇩◇◇◇◇◇HIT ANY K
EY TO START"
 2850 USR($D8):GET A$:IF A$=""
 THEN 2850
 2860 SC=0:NO=0
 2870 GOTO 20
 3000 DATA0,0,0,0,128,1,224,7,
224,7,216,27,184,29,120,30
 3001 DATA120,30,184,29,216,27
,224,7,224,7,128,1,0,0,0,0
 3002 DATA128,1,224,7,248,31,2
52,63,252,63,252,63,254,127,25
4,127
 3003 DATA254,127,254,127,252,
63,252,63,252,63,248,31,224,7,
128,1
 3004 DATA0,0,0,0,128,1,224,7,
224,7,216,27,184,29,120,30
 3005 DATA120,30,184,29,216,27
,224,7,224,7,128,1,0,0,0,0
 3010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,248,31,248,31
 3011 DATA248,31,248,31,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0
 3012 DATA128,1,224,7,248,31,2
52,63,252,63,252,63,254,127,25
4,127
 3013 DATA254,127,254,127,252,
63,252,63,252,63,248,31,224,7,
128,1
 3014 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,248,31,248,31
 3015 DATA248,31,248,31,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0
 3020 DATA0,0,0,0,128,1,224,7,
224,15,216,31,184,31,120,31
 3021 DATA248,31,248,31,248,31
,240,7,224,7,128,1,0,0,0,0
 3022 DATA128,1,224,7,248,31,2
52,63,124,62,188,61,222,123,22
2,123
 3023 DATA222,96,222,113,220,5
9,220,63,252,63,248,31,224,7,1
28,1
 3024 DATA0,0,0,0,128,1,224,7,
96,14,152,29,152,27,88,27
 3025 DATA216,0,216,17,216,27,
208,7,224,7,128,1,0,0,0,0
 3030 DATA0,0,0,0,128,1,224,7,
224,15,216,31,184,31,120,31
 3031 DATA248,30,248,29,248,27
,240,7,224,7,128,1,0,0,0,0
 3032 DATA128,1,224,7,120,30,2
8,56,28,48,36,32,70,96,134,96
 3033 DATA6,97,6,98,4,36,12,56
,28,56,120,30,224,7,128,1
 3034 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3035 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3040 DATA0,0,0,0,252,63,248,3
1,248,31,240,15,240,15,224,7
 3041 DATA224,7,192,3,192,3,12
8,1,128,1,0,0,0,0,0,0
 3042 DATA254,127,254,127,254,
127,94,113,140,60,92,57,248,31
,248,31
 3043 DATA240,15,240,15,224,7,
224,7,192,3,192,3,128,1,128,1
 3044 DATA0,0,0,0,252,63,88,17
,136,28,80,9,240,15,224,7
 3045 DATA224,7,192,3,192,3,12
8,1,128,1,0,0,0,0,0,0
 3050 DATA0,0,252,63,4,32,68,3
7,104,21,232,22,16,8,16,8
 3051 DATA32,4,32,4,64,2,64,2,
128,1,0,0,0,0,0,0
 3052 DATA254,127,254,127,254,
127,254,127,252,63,252,63,248,
31,248,31
 3053 DATA240,15,240,15,224,7,
224,7,192,3,192,3,128,1,128,1
 3054 DATA0,0,252,63,4,32,68,3
7,104,21,232,22,16,8,16,8
 3055 DATA32,4,32,4,64,2,64,2,
128,1,0,0,0,0,0,0
 3060 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3061 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3062 DATA128,1,192,3,224,7,24
0,15,248,31,4,32,194,127,194,1
27
 3063 DATA194,127,194,127,4,32
,248,31,240,15,224,7,192,3,128
,1
 3064 DATA128,1,192,3,224,7,24
0,15,248,31,4,32,254,67,254,67

 3065 DATA254,67,254,67,4,32,2
48,31,240,15,224,7,192,3,128,1

 3070 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3071 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
 3072 DATA128,1,192,3,224,7,17
6,13,184,29,188,61,222,123,238
,119
 3073 DATA238,119,238,119,236,
55,248,31,240,15,224,7,192,3,1
28,1
 3074 DATA128,1,192,3,224,7,17
6,13,184,29,188,61,222,123,238
,119
 3075 DATA238,119,238,119,236,
55,248,31,240,15,224,7,192,3,1
28,1
```

★X１マッピー情報：ニャームコがターゲットに入り1000点がでなかったら，その場でマッピーを左右に動かすと入るよ！(三重県鈴鹿市・吹田伸哉12才)………【影：それっ！おっと，この一!!編：通路にも入らないネネ！】

JR-100用

ICE BERGS

エントリーコード J1①

MUJINA



JRとたわむれていたあなたのもとへ，本部からの指令が届いた。

「モンスターを全滅させよ」

そして，あなたはプログラムの打ちこみにあけくれることになった……。

PLAY

K M で上下にマシンを移動させ，モンスターがま下に来たら Z でICE PUMP 作動させ，モンスターを氷づけにしてください。

うまくやればスコアとエネルギーがUPし，はずれればエネルギーがへります。

1面は地中のパターンですが，2面は海中になり，3面以降このくりかえしです。なお，上にある花？は面数です。

他に岩(小魚)もいますが，これをやっつけることはできません。当然，何かにぶつかったりエネルギーがなくなれば1台へります。

PROGRAM

マシン語があるので，入力後SAVEしましょう。REMははぶけます。キャラクタ・データや変数をいじくって，いろいろ変更してみてください。それから，書き忘れましたが面数+15匹たおすとクリアです。だんだん岩がふえていきます。

CHECKER FLAG

Dr.D：いろんなキャラが，つぎつぎと登場してくるので楽しいな。この作品のおもしろさは，ここにある。

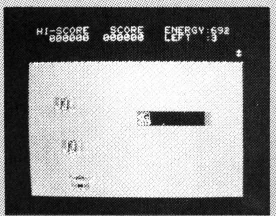
ゲーム・パターンは，横スクロールの穴ほりだ。しかし，プログラムを見ると，タイトル以外ではムダな処理もしてないようだ。OKさ！

エピローグ

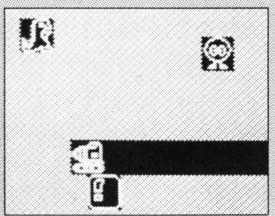
あなたは，モンスターを全滅させることができなかった。しかし，人手不足なのか，またも指令が届いた。

「Yキーを押せ」

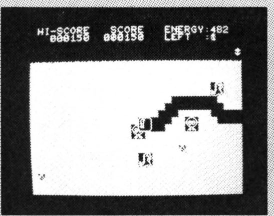
ふたたび，あなたは地下にもぐることになる。



《写真1》横スクロールのゲーム。ぞくぞくとモンスターが登場!!



《写真2》 モンスターの上でICE PUMPを作動します



《写真3》 ボカ～ン！ぶつかってしまった



《写真4》 ゲーム・オーバー

★友達がHIT ANY KEYの意味を聞いてきたので"どのKEYを押してもいいんだよ"と教えたら，リセットボタンを押してしまった。(岩手県盛岡市・後藤利徳13才)……【影：グハ，グハハハ!!笑って許して！】

```
100 POKE$12,$2F:POKE$13,$FF:OPTIONCMODE1:H=0:DIMC(3)
110 RESTORE1130
120 FORA=$3000TO$302A:READK$:K$="$"+K$:POKEA,VAL(K$):NEXT
130 C(1)=$86:C(2)=$8A:C(3)=$94
140 GOSUB780:CLS
145 REM ## INITIALIZE ##
150 RESTORE
160 FORA=$C000TO$C0BF:READK$:K$="$"+K$:POKEA,VAL(K$):NEXT
170 S=0:E=700:P=1:L=3:G=16
180 GOSUB700
190 X=$C290:A=USR($301F,X,$81)
200 IFL=0THEN590
210 POKE1,$AA:BEEP
215 REM ## MAIN ##
220 PICKN
230 POKEX,0:POKEX+1,0:POKEX+32,0:POKEX+33,0
240 X=X+((N=77)-(N=75))*32:X=X+((X<$C1A0)-(X>$C3BF))*32
250 A=USR($3000)
260 IF(PEEK(X)>$85)+(PEEK(X+32)>$85)GOSUB520:GOTO200
270 A=USR($301F,X,$81)
280 IFN=90GOSUB340
290 E=E-1:IFE<1GOSUB520:GOTO200
300 LOCATE0,27:PRINTE;" "
310 IFRND(8)<PTHENPOKE$C1A0+RND(17)*32,$8F
320 IFRND(8)=0THENA=USR($301F,$C1A0+RND(17)*32,C(RND(3)+1))
330 GOTO220
335 REM ## ICE ##
340 FORA=255TO0STEP-3:POKE1,A:BEEP1:NEXT:BEEP0
350 V1=PEEK(X+64):V2=PEEK(X+65)
360 IF(V1<$86)+(V2<$86)+(V1+1<>V2)THENE=E-150:RET
370 A=USR($301F,X+64,$90):POKE1,$AA:BEEP
380 S=S+15-(V1=$94)*10:GOSUB410
390 E=E+100:G=G-1:IFG=0GOSUB450
400 RET
405 REM ## PRINT SC & H-SC ##
410 IFH<STHENH=S
420 LOCATE1,3+(H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10):PRINTH
430 LOCATE1,11+(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10):PRINTS
440 RET
445 REM ## CLEAR ##
450 P=P+1:G=15+P
460 FORA=1TO3:FORB=200TO0STEP-8:POKE1,B:BEEP:NEXT:NEXT
470 IFMOD(P,2)=0THENRESTORE1050:GOTO490
480 RESTORE930
490 FORA=$C008TO$C07F:READK$:K$="$"+K$:POKEA,VAL(K$):NEXT
500 POKE$C180-P,$80:POKE1,$AA:BEEP
510 S=S+50:GOSUB410:RET
515 REM ## BOMB SHIP ##
520 A=USR($301F,X,$90)
530 IFE<1THENLOCATE0,27:PRINT"0  "
540 E=700:X=$C290:L=L-1:G=15+P
550 FORA=0TO255STEP3-(L=0)*2:POKE1,A:BEEP1:NEXT:BEEP0
560 IFL>0THENFORB=1TO32:A=USR($3000):NEXT
570 LOCATE1,27:PRINTL
580 RET
585 REM ## GAME OVER ##
590 LOCATE8,0
600 PRINT" ┌ ┌─┐┌─┬┐┌─┬─┐  ┌─┬┐┌─┬─┬─┐ ┐";
610 PRINT" │ │┐├─┤│││├┤  │ ││├┤ ├─┤ │";
620 PRINT" └ └─┴ ┴┴┴└─┘  └─┘└─┴─┴─┴┘ ┘";
630 LOCATE14,15:PRINT"TRY AGAIN? (Y/N)"
640 A=$C028
650 PICKN:IFN=78THENFORA=1TO32:B=USR($3000):NEXT:CLS:END
660 IFN=89THEN150
670 POKEA,$FF:POKE1,RND(256):BEEP:POKEA,0
680 A=A+1-(A=$C02F)*8
690 GOTO650
695 REM ## STAGE ##
700 CLS
710 PRINT" HI-SCORE   SCORE    ENERGY:";E
720 PRINT"   000000  000000    LEFT  :";L
730 GOSUB410
740 FORA=$C180TO$C19F:POKEA,$8E:NEXT
750 FORA=1TO32:B=USR($3000):NEXT
760 FORA=1TOP:POKE$C180-A,$80:NEXT
770 RET
775 REM ## TITLE ##
780 CLS:LOCATE2,0
790 PRINT"  ─┬─ ┌──── ┌────"
800 PRINT"   │  │     │"
810 PRINT"   │  │     ├──  "
820 PRINT"   │  │     │       B E R G S"
830 PRINT"  ─┴─ └──── └──────────────────────":PRINT:PRINT
840 PRINTTAB(10);"-KEY-":PRINT
850 PRINT"         [K]"
860 PRINT"          ↑"
870 PRINT"          ↓"
880 PRINT"       [M] [Z]-ICE PONP"
890 LOCATE19,8:PRINT"PUSH [SPACE] KEY"
900 PICKN:IFN=32THENRET
910 GOTO900
915 REM ## FONT DATA ##
920 DATA 10,38,EE,38,10,92,7C,38
930 DATA 00,00,00,0F,3B,6B,AB,6B
940 DATA 00,7C,8A,F2,02,02,3A,3A,3B,0F,03,3F,73,73,3F,00
950 DATA 02,FE,CF,FE,67,67,FE,00,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55
960 DATA 03,0C,10,20,26,49,4B,29,C0,30,08,04,64,92,D2,94
970 DATA 26,10,0C,03,02,0E,1E,00,64,08,30,C0,40,70,78,00
980 DATA 00,03,02,06,02,06,02,06,F8,04,64,72,0E,10,3E,24
990 DATA 02,46,6A,64,7C,58,41,3E,28,18,08,04,04,6E,A1,3F
1000 DATA 00,00,00,00,00,00,21,EF,18,24,64,A2,A9,85,E5,7E
1010 DATA 3F,40,8F,91,92,92,92,9E,FC,02,01,01,01,01,01,01
1020 DATA 80,9E,92,9E,80,80,40,3F,01,01,01,01,01,01,02,FC
1030 DATA 07,18,20,40,4C,92,96,96,E0,18,04,02,32,49,69,69
1040 DATA 92,8C,80,80,80,8C,92,61,49,31,01,01,01,31,49,86
1045 REM ## SEA'S DATA ##
1050 DATA 00,00,00,00,01,01,01,3F,C0,40,40,40,F0,10,10,FC
1060 DATA 40,9C,94,9C,40,3F,00,00,02,39,01,39,02,FC,00,00
1070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,03,0C,10,20,26,4A,4E,40
1080 DATA C0,30,08,04,64,52,72,02,7F,05,85,49,31,01,00,00
1090 DATA FE,40,44,28,28,10,80,00,00,01,02,C4,A5,A9,50,90
1100 DATA 00,F0,08,C4,22,62,CE,16,A8,C8,04,04,04,02,01,00
1110 DATA 22,40,22,16,0E,02,FC,00,00,00,38,44,83,00,00,00
1120 DATA 00,00,00,BC,C3,BC,00,00
1125 REM ## MACHINE DATA ##
1130 DATA CE,C3,FE,A6,00,A7,01,09,8C,C1,9F,26,F6,08,86,85
1140 DATA A7,00,C6,20,5A,08,5D,26,FB,8C,C4,00,26,F2,39,A7
1150 DATA 00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,39
```


★友達に返してもらった先月号の僕のベーマガに愛読者カードが姿を消したと思っていたら，今月号に友達のハガキがＯＦコーナーに。（愛知県知多郡・**ほらふき太郎**）……【**影**：かしこいなベーマガの読者の友達は!!】

ROBOT FARM

エントリーコード J1②

篠塚 清孝



あなたは，ロボット農場に就職した，トラクター・ロボットのオペレーターです。最新型のリモコン刈り入れ用ロボット「燃える男の赤いさなえＪＲ」を操作して，いろんな形の畑にできた麦をたくさん刈り取ってください。

ただし，トラクター・ロボットは充電式なので，時々充電してください。また畑の回りのサクと畑の中の仕切りのサクにぶつけると，スクラップになりますから注意してください！

遊びかた

1面目の麦畑と，各種表示が現われます。トラクター・ロボットは左下隅から右方向に向って動き出します。

操作キーは，I J K Mで上下左右に運転できます。各面の麦を全部刈れば，つぎの面へ進めます。

サク(＋)にぶつけると，こわれます。また，運転開始の時“150”の電気を持っていますが，どんどん減って0になるとロボットは停止しますから，その前に画面上左隅のサクが一か所へこんだ“充電スペース”に，ロボットを運転して充電してください。

ここにロボットを入れたら，充電が終わり，ブザー音がやんでロボットが下に向かって動き出すまで操作キーを押さないでください。

フィールドは全部で5面あり，もし全部クリアできる人は，自分で6面目を作ってください。

改造のアドバイス

330行の“20”を増減することで,ロボットのスピードを遅くしたり速くしたりできます。また500～760行が5面までのプログラムですから，全面クリアした人は800～1029行までに前述の5面を参考に，新しい面を作ってください。ただし，各面の麦(＄82)は，91個ずつ残してください。なお，250行のＢの値を，2，3，4，5と変化させれば，各面のようすを見ることはできます。

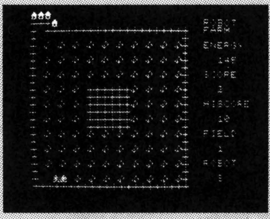
CHECKER FLAG

Dr.D：この作品は，特に目立ったところがないのだが――。

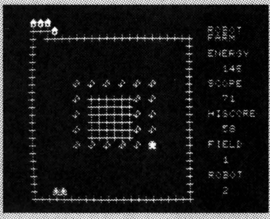
編：どうしたんですか？

Dr.D：いや，画面構成がプロ並みだ。それが採用の理由なんだがね。

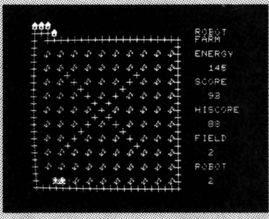
編：篠塚さんは，デザイナーなんですって！



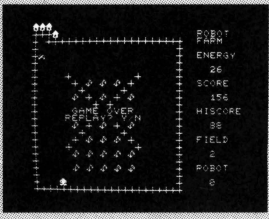
《写真1》 アイデアがいっぱいのゲーム



《写真2》 サクにぶつからないように麦を刈りましょう



《写真2》 面クリアするとパターンが変ります



《写真4》 おしまい

★つぐ美さんに質問！編集部4人の中でだれが一番まともだと思いますか？(神奈川県藤沢市・沖田総一16才)……
【つぐ美：そうですねー。一同：ゴックン！つぐ美：それはやっぱりー。一同：やっぱり？つぐ美：ワ・タ・シ！】



```
10 OPTIONCMODE1
20 CLS:S=0:B=1:H=0:RESTORE32
25 E=100:R=3:H=0
40 FORA=$C000TO$C01F:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXT
50 DATA3C,5A,FF,BD,FF,18,FF,E7,00,00,20,56,19,3C,E3,C3
60 DATA0C,0A,15,13,51,D4,38,10,18,3C,7E,FF,7E,66,66,7E
220 X=0:Y=0:V=$C04F:M=4:E=150
230 GOSUB1030
240 GOSUB1060
250 GOSUB(500+(B-1)*50)
260 GOSUB1080
265 LOCATE18,26:PRINTB
270 IFPEEK($C3C1+X+Y*32)=$69THEN1110
275 E=E-1
280 IFPEEK($C3C1+X+Y*32)=$82THENS=S+1:LOCATE10,26:PRINTS
291 LOCATE6,26:PRINT"   ":LOCATE6,26:PRINTE
300 POKE$C3C1+X+Y*32,$80
310 POKEV,$00
312 IFS=91*BTHENBEEP:BEEP:B=B+1:CLS:GOTO220
314 IFE=0THEN1110
315 IF$C3C1+X+Y*32=$C141THENE=150:FORI=0TO20:BEEP:NEXTI:M=2
320 V= $C3C1+X+Y*32
330 FORI=0TO20:NEXTI
340 GOSUB350:GOTO270
350 PICKA
360 IFA=74THENM=1:GOTO440
370 IFA=77THENM=2:GOTO450
380 IFA=73THENM=3:GOTO460
390 IFA=75THENM=4:GOTO470
400 IFM=1THEN440
410 IFM=2THEN450
420 IFM=3THEN460
430 IFM=4THEN470
440 X=X-1:GOTO480
450 Y=Y+1:GOTO480
460 Y=Y-1:GOTO480
470 X=X+1:GOTO480
480 RETURN
500 FORI=0TO5
510 FORJ=0TO5:POKE$C248+32*I+J,$69:NEXTJ
520 NEXTI
530 RETURN
550 FORI=0TO10:POKE$C1E5+33*I,$69:POKE$C1EF+31*I,$69:NEXTI
560 RETURN
600 FORI=0TO8:POKE$C221+I,$69:POKE$C30C+I,$69:NEXTI
610 FORI=0TO8:POKE$C2C7+32*I,$69:POKE$C16E+32*I,$69:NEXTI
620 RETURN
650 FORI=0TO10:POKE$C1E5+33*I,$69:NEXTI
660 FORI=0TO9:POKE$C364+I,$69:POKE$C1A9+I,$69:NEXTI
670 FORI=0TO6:POKE$C2E4+I,$69:POKE$C22C+I,$69:NEXTI
680 FORI=0TO4:POKE$C2E4+32*I,$69:POKE$C1B2+32*I,$69:NEXTI
690 RETURN
700 FORI=0TO5:POKE$C1CB+33*I,$69:POKE$C2C5+33*I,$69:NEXTI
710 FORI=0TO5:POKE$C1E9+31*I,$69:POKE$C2B1+31*I,$69:NEXTI
720 FORI=0TO3:POKE$C22A+31*I,$69:POKE$C2AE+31*I,$69:NEXTI
730 FORI=0TO3:POKE$C22B+33*I,$69:NEXTI
740 POKE$C1EA,$69:POKE$C2A5,$69:POKE$C2A7,$69
750 POKE$C2E9,$69:POKE$C30A,$69:POKE$C34B,$69
760 RETURN
800 END
1030 FORJ=0TO10
1040 FORI=0TO10:POKE$C140+J*64+2*I,$82:NEXTI
1050 NEXTJ
1055 RETURN
1060 FORI=0TO21:POKE$C140+I,$69:POKE$C3E0+I,$69:NEXTI
1070 FORJ=0TO21:POKE$C140+J*32,$69:POKE$C155+J*32,$69:NEXTJ
1072 POKE$C141,$00:POKE$C121,$69:POKE$C120,$69:POKE$C122,$69
1074 POKE$C123,$83
1075 FORI=0TO2:POKE$C100+I,$83:NEXTI
1076 RETURN
1080 LOCATE1,24:PRINT"ROBOT"
1082 LOCATE2,24:PRINT"FARM"
1084 LOCATE4,24:PRINT"ENERGY"
1086 LOCATE6,26:PRINTE
1088 LOCATE8,24:PRINT"SCORE"
1092 LOCATE10,26:PRINTS
1094 LOCATE12,24:PRINT"HISCORE"
1096 LOCATE14,26:PRINTH
1098 LOCATE16,24:PRINT"FIELD"
1100 LOCATE18,26:PRINTF
1102 LOCATE20,24:PRINT"ROBOT"
1104 LOCATE22,26:PRINTR
1105 RETURN
1110 R=R-1:LOCATE22,26:PRINTR
1112 FORI=0TO5:BEEP:BEEP:NEXTI
1115 IFR=0THEN1200
1117 IFE=0THEN POKEV,$00:X=0:Y=0:M=4:E=150:V=$C04F:GOTO265
1120 POKEV,$81:X=0:Y=0:M=4:E=150:V=$C04F:GOTO265
1200 IFS>HTHENH=S
1205 S=0:LOCATE12,6:PRINT"GAME OVER"
1210 LOCATE13,5:PRINT"REPLAY? Y/N"
1215 PICKC
1220 IFC=89THENBEEP:B=1:R=3:E=150:CLS:GOTO220
1230 IFC=78THENEND
1240 GOTO1215
```

★婚期を逃した女性を売れ残りというのなら，婚期を逃した男性はなんというのかな？影さんわかる？（東京都板橋区・**掘楠和元20才**）……【**影**：買い控えっていうんだよ♡**編**：なにそれ？**影**：いいものしか買わないの‼】

MEMORY DEBUGS

エントリーコード J2①

林 邦彦



START

いままでBUGやERORR，暴走などに悩まされ，困りはてて夜も眠れない人のために作られたゲームです。

デバッギー君を操作して，L. BUGをDEBUG薬をかけて石に変身させて，生きかえるまでにS. BUGを15匹やっつけてください。L. BUGを全部変身させ，S. BUGを15匹以上やっつけると，1面クリアとなります。

また，メモリ・マップの横でうろうろしているDATA MANに当たるか，時間切れ，L. BUGに当たると死んでしまいます。

CHECKER FLAG

編：面白いアイデアですね。

Dr.D：JRにはアイデアのあるゲームが多いようじゃ。プログラムはというと，良くまとまっていて見やすい。REM文がいい。

編：こういうのが，はやるかもしれませんよ。

影：―――影――― ◣

一同：影がいなくなってよかった。

操作方法

カーソル・キーで4方向に動き，SPCでデバッギーの向いている方向にDEBUG薬をかけられます。

最後に……

改造は**第1表**を参考に。それから，I/Oエリアに入ると，暴走して死んでしまいます。

このゲームは，JR－200を買って，ちょうど1年の記念すべきゲームなのです。

《第1表》変数表

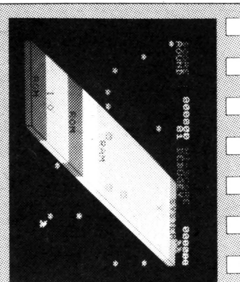
デバッギー	A	座標	S・BUG	D	位置	その他	O	カウンタ
	B	方向		E	消去位置		R	面数
	C	向き		F	表示位置		S	スコア
	P	PEEK(V−RAM)		W1	出現数		T	薬命中フラグ
	Q	〃 (アトリビュート)		W2	命中数		XC	1人ふえたフラグ
	U	X座標		X$	キャラクタ		M$	メンクリア・フラグ
	V	Y座標		Y$	〃		A$	データ読み込み
							B$	↓ ←
L・BUG	A(5)	座標	薬	L	向き		C$	←
	F(5)	フラグ						
	P(5)	PEEK(V−RAM)	その他	H	ハイ・スコア	定数	Y	アトリビュート変換用 $400
	Q(5)	〃 (アトリビュート)		I	汎用		Z	COLOR指定 $E
	G	方向		J	〃			
	N	N番のL.BUG移動		K	キー入力			
	W	ROUND毎 L.BUG数		M	デバッギー数			

JR-200

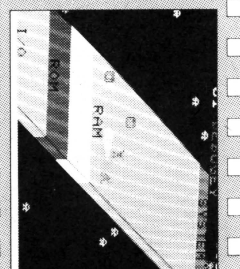
★★OFコーナー★……このコーナーは，印刷がしやすく，短かく，しかも楽しい内容のギャグを選んで掲載しています。身近な友達に話して笑わして下さい。（神奈川県横浜市・**ハスヌマ12才**）……**【影：ノーコメント！】**

MEMORY DEBUGSのプログラム・リスト

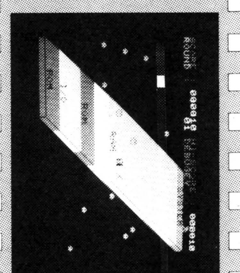
```
10 REM      for JR.200                    [ MEMORY ・ DEBUGS ]
20 REM  date S.59 / 04 / 05               memory 6219 bytes
100 REM _START_DECIDE_____________▲
110 CLEAR $7FFF:RANDOMIZE:RESTORE:POKE 0,0:POKE $CA00,0
120 TEMPO 109:DIM A(5),P(5),Q(5),F(5),X$*255,Y$*255:Y=1024:Z=14
130 FOR I=$C008 TO $C09F:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
140 FOR I=$C000 TO $C007:POKE I,0:NEXT
150 FOR I=$C400 TO $C47F:POKE I,0:NEXT
160 FOR I=$C40A TO $C40E:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
170 D=1:C$=CHR$(29):B$=C$+CHR$(31)
180 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 15
190 X$=X$+CHR$(J+64)+B$+C$:Y$=Y$+CHR$(79-J)+B$+C$:NEXT:NEXT
200 REM _TITLE_____________________▲
210 POKE Z,6:CLS:LOCATE 0,3
220 PRINT "[illegible]"
230 PRINT "[illegible]"
240 PRINT "[illegible]"
250 PRINT SPC(13);"[illegible]"
260 PRINT SPC(13);"[illegible]"
270 PRINT SPC(13);"[illegible]"
280 POKE Z,1:LOCATE 22,10:PRINT "for JR.200"
290 POKE Z,4:LOCATE 2,22:PRINT "[illegible] Hit any key! [illegible]"
300 IF NOT STICK(0) THEN 300
310 S=0:R=1:M=3:X=0
320 A=$C398:C=1:N=0:O=0:W=(R>5)*5+(R<6)*R:W1=0:W2=0
330 GOSUB 1060:GOSUB 1340
340 REM _MAIN_LOOP_________________▲
350 K=STICK(0):U=MOD(A,32):V=INT((A-$C100)/32)
360 B=(K=28 AND U<29)-(K=29 AND U>2)+((K=31 AND V<21)-(K=30 AND V>2))*32
370 POKE A+Y,Q:POKE A,P:A=A+B:P=PEEK(A):Q=PEEK(A+Y):C=C+(K=28 OR K=29)*(K-27-C)
380 IF P=3 OR P=D+128 OR Q=70 THEN 850
390 IF P=4 OR P=19 THEN A=A-B:P=PEEK(A):Q=PEEK(A+Y)
400 POKE A+Y,65+(P<20)*(Q-64)*8:POKE A,C
410 IF K=32 AND PEEK(A-1)<>3 AND PEEK(A+1)<>3 THEN 600
420 N=N+1-(N>W-1)*N:U=MOD(A,32):V=INT((A-$C100)/32):IF F(N) THEN 500
430 IF RND(1)>.5 THEN G=SGN(U-MOD(A(N),32))+INT(RND(1)*3-1)*32:GOTO 450
440 G=INT(RND(1)*3-1)+SGN(V-INT((A(N)-$C100)/32))*32
450 U1=MOD(A(N)+G,32):V1=INT((A(N)+G-$C100)/32)
460 G=G*(U1>1 AND U1<30 AND V1>2 AND V1<21):POKE A(N)+Y,Q(N):POKE A(N),P(N)
470 A(N)=A(N)+G*(PEEK(A(N)+G)<>3 AND PEEK(A(N)+G)<>4)
480 P(N)=PEEK(A(N)):Q(N)=PEEK(A(N)+Y):IF P(N)=1 OR P(N)=2 THEN 850
490 POKE A(N)+Y,66+(P(N)<20)*(Q(N)-64)*8:POKE A(N),3
500 E=D*8:D=D+1-(D>14)*16:F=D*8:POKE $C402+F,56:POKE $C403+F,68
510 POKE $C404+F,254:POKE $C405+F,40:POKE $C406+F,108
520 FOR I=$C402 TO $C406:POKE E+I,0:NEXT:IF P=D+128 THEN 850
530 O=O+1:IF O>300 OR W1>15 THEN 850
540 IF O>248 AND O<252 THEN FOR I=1 TO 10:SOUND 820,2:NEXT
550 W1=W1+(NOT MOD(O,5)):IF MOD(O,5) THEN 580
560 I=$C1B1+INT(RND(1)*10)+INT(RND(1)*7)*31:IF PEEK(I)<>17 THEN 560
570 POKE I+Y,99:POKE I,19:SOUND 5000,2
580 F(N)=F(N)-(O=F(N))*F(N):GOTO 350
590 REM _DEBUG_____________________▲
600 L=-(C=2)*2+1:T=0:M1=0:IF MOD(A+L,32)<3 OR MOD(A+L,32)>28 THEN 420
610 PP=PEEK(A+L):P1=PEEK(A+L+L):P2=PEEK(A+L*3):P3=PEEK(A+L*4)
620 QQ=PEEK(A+L+Y):Q1=PEEK(A+L+L+Y):Q2=PEEK(A+L*3+Y):Q3=PEEK(A+L*4+Y)
630 IF PP=4 OR P1=4 OR P2=4 OR P3=4 THEN 420
640 IF P1=3 OR P1=19 THEN T=(P1>18)+1:O1=P1:P1=17:Q1=67:M1=1
650 IF P2=3 OR P2=19 THEN T=(P2>18)+1:O2=P2:P2=17:Q2=67:M1=2
660 IF P3=3 OR P3=19 THEN T=(P3>18)+1:O3=P3:P3=17:Q3=67:M1=3
670 POKE A+L+Y,65+(PP<20)*(QQ-64)*8:POKE A+L,C+4
680 POKE A+L+L,C*3+4:POKE A+L*3,C*3+5:POKE A+L*4,C*3+6
690 FOR I=1 TO 8:J=70+MOD(I,2):POKE A+L+L+Y,J+(P1<20)*(Q1-64)*8
700 POKE A+L*3+Y,J+(P2<20)*(Q2-64)*8
710 POKE A+L*4+Y,J+(P3<20)*(Q3-64)*8:TEMPO 30:SOUND 350,1:NEXT:TEMPO 109
720 POKE A+L+Y,QQ:POKE A+L+L+Y,Q1:POKE A+L*3+Y,Q2:POKE A+L*4+Y,Q3
730 POKE A+L,PP:POKE A+L+L,P1:POKE A+L*3,P2:POKE A+L*4,P3
740 ON T+1 GOTO 420,780,750
750 FOR I=1 TO 10:SOUND 150*I,1:NEXT:I=(O1=19)+(O2=19)+(O3=19)
760 W1=W1-I:W2=W2+1:S=S+I*10:GOSUB 1340:O1=0:O2=0:O3=0:MC=0
770 GOTO 800
780 FOR I=1 TO 50:BEEP 1:POKE A+M1*L+SGN(L)+Y,MOD(I,7)+65
790 POKE A+M1*L+SGN(L),3:NEXT:BEEP 0:S=S+100:GOSUB 1340:J=0:MC=0
800 FOR I=1 TO W:F(I)=F(I)+((A+M1*L+SGN(L))=A(I))*(O+(7-W)*12)
810 IF F(I) THEN POKE A(I)+Y,110:POKE A(I),4:MC=MC+1
820 NEXT:I=(MC=W AND W2>15)+(O1=19 OR O2=19 OR O3=19)*2+1
830 ON I GOTO 420,930,750
840 REM _ERROR_____________________▲
850 POKE A+Y,65+(P<20)*(Q-64)*8:POKE A,C:FOR I=1 TO 10:SOUND 0,5:NEXT
860 FOR I=1 TO 55:BEEP 1:POKE A+Y,65+MOD(I,7)+(P<20)*(Q-64)*8
870 NEXT:BEEP 0:A$="Error!":FOR I=0 TO 12
880 POKE Z,23:LOCATE (I>6)*(I-6),22:PRINT MID$(A$,(I<6)*(6-I)+1);
890 BEEP:POKE Z,66:LOCATE 0,22:PRINT "----------20":NEXT
900 FOR I=1 TO 1200:NEXT:M=M-1:IF M<1 THEN 990
910 GOTO 320
920 REM _CLEAR_____________________▲
930 FOR I=3 TO 11:POKE Z,67:SOUND 1000,2
940 LOCATE 21-I,I:PRINT "/1111111111.";B$;"0":NEXT
950 POKE Z,7:LOCATE 1,3:PRINT R;"Round CLEAR":SOUND 5000,3
960 S=S+(500-O)*10:R=R+1:GOSUB 1340:FOR I=1 TO 2400:NEXT
970 GOTO 320
980 REM _GAME_OVER_________________▲
990 A$="◆ GAME OVER ◆":FOR I=1 TO 13
1000 POKE Z,2:LOCATE 9+I,20:PRINT MID$(A$,14-I,1)
1010 FOR J=1 TO 10:SOUND 500*J,2:NEXT:NEXT
1020 FOR I=1 TO 13:LOCATE 10,20:PRINT RIGHT$(A$,I);
1030 PRINT LEFT$(A$,13-I):SOUND 100,1:NEXT
1040 GOTO 290
1050 REM _FIELD_DECIDE______________▲
1060 POKE Z,64:CLS
1070 POKE Z,4:PRINT "SCORE  :";SPC(8);:POKE Z,2:PRINT "HI-SCORE  :"
1080 POKE Z,6:PRINT "ROUND  :";SPC(8);:POKE Z,1:PRINT "DEBUGEY   :"
1090 FOR I=0 TO 16 STEP 4:POKE Z,69
1100 LOCATE I,2:PRINT MID$(X$,INT(RND(1)*32)*4+1,I*4+1);
1110 LOCATE I+2,2:PRINT MID$(Y$,INT(RND(1)*32)*4+1,I*4+9);:NEXT
1120 FOR I=4 TO 16 STEP 4:POKE Z,69
1130 LOCATE 31,I:PRINT MID$(X$,INT(RND(1)*32)*4+1,-I*4+85);
1140 LOCATE 31,I+2:PRINT MID$(Y$,INT(RND(1)*32)*4+1,-I*4+77);:NEXT
1150 FOR I=2 TO 21
1160 POKE Z,66+(I=2)*2+(I>2 AND I<13)+(I>12 AND I<15)*5+(I>16 AND I<20)*4
1170 LOCATE 21-I,I:PRINT "/1111111111.";B$;"0":NEXT
1180 POKE Z,66:LOCATE 0,22:PRINT "----------2"
1190 POKE Z,32:LOCATE 22,2:PRINT "SYSTEM"
1200 POKE Z,24:LOCATE 14,12:PRINT "RAM"
1210 POKE Z,16:LOCATE 10,16:PRINT "ROM":LOCATE 5,21:PRINT "ROM"
1220 POKE Z,48:LOCATE 7,19:PRINT "I/O"
1230 FOR I=1 TO W
1240 A(I)=INT(RND(1)*30)+$C181:IF PEEK(A(I))=3 THEN 1240
1250 P(I)=PEEK(A(I)):Q(I)=PEEK(A(I)+Y):F(I)=0
1260 FOR J=1 TO 20:SOUND J*200,1:POKE A(I)+Y,(J>15)*64+2+(Q(I)=67)*24
1270 POKE A(I),(J<6)*165+(J<11 AND J>5)*161+(J<16 AND J>10)*252+(J>15)*3
1280 NEXT:NEXT
1290 FOR I=0 TO 7:POKE $C008+I,0:NEXT:P=PEEK(A):Q=PEEK(A+Y)
1300 POKE A+Y,65:POKE A,1:RESTORE
1310 FOR I=0 TO 7:SOUND 50,5:READ A$:POKE I+$C008,VAL("$"+A$):NEXT
1320 RETURN
1330 REM _SCORE____________________▲
1340 POKE Z,7:H=H+(S>H)*(S-H)
1350 LOCATE 8,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2),6)
1360 LOCATE 26,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(H),2),6)
1370 LOCATE 12,1:PRINT CHR$((R<10)*48);MID$(STR$(R),2)
1380 IF S>X*8000+4000 THEN X=X+1:M=M+1:SOUND 800,2:SOUND 2000,3:SOUND 500,3
1390 POKE Z,65:LOCATE 28,1:PRINT LEFT$("!!!",M-1)
1400 RETURN
1410 REM _DATA_____________________▲
1420 DATA 40,58,7C,3E,1B,3C,A5,E7, 2,1A,3E,7C,D8,3C,A5,E7
1430 DATA C6,28,7C,10,38,28,28,6C, 0,CE,FA,7E,74,E4,BE,E6
1440 DATA  0, 0,41,FF,E8,70,30, 0, 0, 0,82,FF,17, E, C, 0
1450 DATA  0, 0,1F,FF,1F, 0, 0, 0, 3,FF,FF,FF,FF,FF, 3, 0
1460 DATA FC,FE,FF,FF,FF,FE,FC, 0, 0, 0,F8,FF,F8, 0, 0, 0
1470 DATA C0,FF,FF,FF,FF,FF,C0, 0,3F,7F,FF,FF,FF,7F,3F, 0
1480 DATA  0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FD,FB,F7,EF,DF,BF,7F
1490 DATA  1, 3, 7, F,1F,3F,7F,FF,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80
1500 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF, 0,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE
1510 DATA 81, 0, 0,5A,24,5A, 0,81
1520 DATA 38,44,FE,28,6C
1530 END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END
```



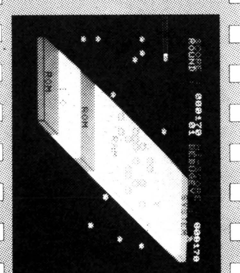
《写真1》 DATA MANにぶつからないようにLSIまで行く



《写真2》 ブシューッ!! DEBUG薬をまく



《写真3》 L.BUGが石になった



《写真4》 さあ，急いでS.BUGをやっつけろ

★ベーマガを買ってるのは，この辺では僕だけだと思ってゼビウスのことを言いふらしたら「それ，ベーマガのだろ！」だって。ぐやじいよー。（東京都品川区・米田孝行12才）……【編：よい子はみんなベーマガ党!!】

TABLE TENNIS

エントリーコード J2②

岡村　剛



コンピュータを相手に，卓球をするゲームです。画面は卓球台を上から見た状態で，下のラケットが自分です。カーソル・キー←→とSPACEキーを使います。

サーブはカーソル・キーでラケットを移動させ，SPACEキーで打ちます。画面右で方向を示す"⌈"が動いているので，打ちたい方向になった時にSPACEキーを押してください。また，SPACEキーで打つ力も決まります。早く手をはなすと球は遠くへ飛ばず，長く押すと飛びすぎます。

サーブは，5球ごとに交替です。ジュースになってからは，1球ごとです。レシーブもサーブと要領は同じですが，方向を示す"⌈"は，1往復しかしません。ラケットに当たると，ピッと音がしてボールが消えますが，SPACEキーを押すと現れます。レシーブの場合は，長く押しすぎるとあまり飛びません。

21点先取したほうが勝ちです。ジュースになってからは，連続2点先取したほうが勝ちです。

相手に勝つ方法は，相手を右や左へ走らすことです。

プログラムは17行までが画面表示などで，80行までがメイン，199行までがサブ，それからがデータです。

改造は，182行の10を大きく，183行の90を小さくすると相手が弱くなり，その逆だと強くなります。260行からのボールのデータを変えても，おもしろいでしょう。

CHECKER FLAG

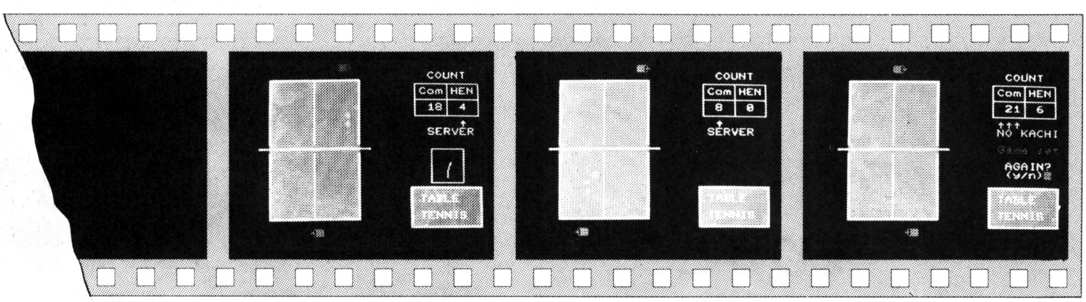
Dr.D：なんじゃ，いまどきテニスゲームか。

編：ちがいます。テーブル・テニスです。わかります？　ピンポンですよ！

Dr.D：そうか，それにしても打つ力を決められるとはなかなかじゃな。

編：ボールの大きさも変わるし，おもしろい作品ですね。

影：立体感もあって，ゲームとして十分に楽しめる作品だ！



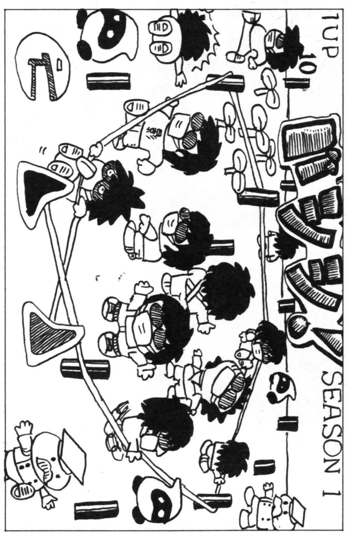
《写真1》　右のワクの中の表示によって，ボールのとぶ方向が変ります

《写真2》　バウンド・ボールの表示もリアルです

《写真3》　ゲーム・オーバー。よくできたプログラムです

★千円スルメ！千円ほしいか！の意味です。(岐阜県美濃加茂市・MC－A)……【**影**：いかにも単純ないかのシャレはいかさないのでいかん！とこれでいいか？**編**：いいかわるいか白黒はっきりとね。**影**：はい，スミマセン！】

```
1 REM ***********************
2 PRINT "DATA READING":GOSUB 81
3 CLEAR:TEMPO 20:RANDOMIZE:POKE 0,0:POKE $CA00,4:COLOR 4,7:CLS
4 RESTORE 200:FOR A=5 TO 13:READ A$:LOCATE 6,A:PRINT A$:NEXT A
5 LOCATE 8,18:INPUT "YOUR INITIALS";N$
6 REM ***********************
7 RESTORE 241:POKE $CA00,5:COLOR 7,0:CLS
8 FOR A=2 TO 20:READ A$:LOCATE 22,A:PRINT A$;:IF A=15 THEN COLOR ,1
9 NEXT A:COLOR ,0:LOCATE 27,4:PRINT N$
10 COLOR ,4:LOCATE 5,3:PRINT ",····ﾗ····ｧ"
11 FOR A=4 TO 18:LOCATE 5,A:PRINT "| ｻｻｻｻ|ｻｻｻｻｨ":NEXT A
12 LOCATE 5,19:PRINT "ｩ______ｪ______ｫ"
13 COLOR ,0:LOCATE 3,11:PRINT "ｬ              ｮ"
14 COLOR 3:LOCATE 4,11:PRINT "ｭ            ｭ"
15 COLOR ,4:LOCATE 5,11:PRINT "ｭｭｭｭｭｭｭｭｭｭｭｭ"
16 PLAY "F",$3000
17 REM ***********************
18 X=7:R=1:V=0:H=5:B=1:C=.11:DIM B$(20)
19 COLOR 2,0:X1=INT(RND(0)*10+1)+5:LOCATE X,21:PRINT "ｺｼ"
20 LOCATE X1,1:PRINT "ｽﾞ"
21 GOSUB 186
22 COLOR 7:RESTORE 253:FOR A=8 TO 15:READ A$:LOCATE 23,A:PRINT A$:NEXT A
23 ON H GOSUB 88,89,90,91,92,93,94,95,96
24 COLOR 7:LOCATE 26,13:PRINT H$:GOSUB 107:IF V=1 THEN GOTO 29
25 H=H-B:D=D-C
26 IF H=9 THEN C=.11:B=1
27 IF H=1 THEN C=-.11:B=-1
28 GOTO 23
29 T=1:FOR A=1 TO 7:PICK E:IF E=32 THEN T=T+1
30 NEXT A:PLAY "B",$301D:GOSUB 124
31 REM =======================
32 M=1:X2=X:Y2=20:COLOR 6,0:LOCATE X2,Y2:PRINT B$(V)
33 B1=PEEK($C100+X2+D+(Y2-1)*32):I1=PEEK($C500+X2+D+(Y2-1)*32)
34 IF I1=7 THEN COLOR 6,0:GOTO 36
35 COLOR 6,4
36 LOCATE X2+D,Y2-1:PRINT B$(V)
37 POKE $C100+X2+Y2*32,B2:POKE $C500+X2+Y2*32,I2
38 IF B$(V)="ｺ" AND V>2 THEN ON R GOSUB 112,151
39 IF F=1 OR X2<1 THEN F=1:PLAY "B",$3029:GOTO 161
40 IF F=2 THEN PLAY "B",$3020:GOTO 161
41 IF RND(0)>.5 THEN GOSUB 120
42 IF I1=2 AND B1<>32 THEN PLAY "B",$301D:GOSUB 176:GOTO 77
43 X2=X2+D:Y2=Y2-1:B2=B1:I2=I1:V=V+1:GOTO 33
44 REM ***********************
45 COLOR 2,0:LOCATE X1,1:PRINT "  "
46 X1=INT(RND(0)*10+1)+5:LOCATE X1,1:PRINT "ｽﾞ":COLOR 7
47 A=0:G=1:LOCATE 24,8:PRINT "↑     ":LOCATE 23,9:PRINT "SERVER "
48 FOR A=11 TO 15:LOCATE 24,A:PRINT "        ":NEXT A
49 GOSUB 179:GOSUB 124:PLAY "B",$301D
50 REM =======================
51 M=-1:V=1:X2=X1:Y2=2
52 LOCATE X2,Y2:COLOR 6:PRINT B$(V)
53 B1=PEEK($C100+X2+D+(Y2+1)*32):I1=PEEK($C500+X2+D+(Y2+1)*32)
54 IF I1=7 THEN COLOR 6,0:GOTO 56
55 COLOR 6,4
56 LOCATE X2+D,Y2+1:PRINT B$(V)
57 POKE $C100+X2+Y2*32,B2:POKE $C500+X2+Y2*32,I2
58 IF B$(V)="ｺ" AND V>2 THEN ON G GOSUB 129,156
59 IF F=1 THEN PLAY "B",$3029:GOTO 161
60 IF F=2 THEN F=2:PLAY "B",$3020:GOTO 161
61 GOSUB 108
62 IF I1=2 AND B1<>32 THEN PLAY "B",$301A:GOSUB 176:GOTO 65
63 X2=X2+D:Y2=Y2+1:B2=B1:I2=I1:V=V+1:GOTO 53
64 REM ***********************
65 RESTORE 255:COLOR 7,0:FOR A=11 TO 15:READ A$:LOCATE 23,A:PRINT A$:NEXT A
66 V=0:C=.11:D=.44:B=1:H=9
67 ON H GOSUB 88,89,90,91,92,93,94,95,96
68 COLOR 7:LOCATE 26,13:PRINT H$:PICK L:IF L=32 THEN V=1:GOTO 74
69 H=H-B:D=D-C
70 IF H=1 THEN C=-.11:B=-1
71 IF H=9 THEN GOTO 73
72 GOTO 67
73 IF V=0 THEN F=1:PLAY "B",$3029:GOSUB 176:GOTO 161
74 T=1:FOR A=1 TO 7:PICK E:IF E=32 THEN T=T+1
75 NEXT A:PLAY "B",$301D:GOSUB 176:GOSUB 146:R=2:J=0:GOTO 32
76 REM *********************
77 COLOR ,0:FOR A=11 TO 15:LOCATE 24,A:PRINT "       ":NEXT A
78 GOSUB 179
79 GOSUB 146:G=2:J=0:GOTO 51
80 REM ********************
81 RESTORE 209:FOR A=$D510 TO $D5EF:POKE $4010+A1,PEEK(A):A1=A1+$1:NEXT A
82 FOR A=$D510 TO $D5EF:READ A$:POKE A,VAL("$"+A$):NEXT A
83 FOR A=$3000 TO $3031:READ A$:POKE A,VAL("$"+A$):NEXT A
84 RETURN
85 REM ********************
86 CLS:A1=0:FOR A=$4010 TO $40EF:POKE $D510+A1,PEEK(A):A1=A1+$1:NEXT A:END
87 REM ********************
88 H$="ｶ":RETURN
89 H$="ｵ":RETURN
90 H$="ｴ":RETURN
91 H$="ｳ":RETURN
92 H$="|":RETURN
93 H$="ｯ":RETURN
94 H$="-":RETURN
95 H$="ｱ":RETURN
96 H$="ｨ":RETURN
97 REM ********************
98 RESTORE 261:RETURN
99 RESTORE 262:RETURN
100 RESTORE 263:RETURN
101 RESTORE 264:RETURN
102 RESTORE 265:RETURN
103 RESTORE 266:RETURN
104 RESTORE 267:RETURN
105 RESTORE 268:RETURN
106 REM ********************
107 PICK L:IF L=32 THEN V=1:RETURN
108 PICK L:IF L=28 AND X<19 THEN COLOR 2,0:LOCATE X,21:PRINT " ｺｼ":X=X+1
109 IF L=29 AND X>1 THEN COLOR 2,0:LOCATE X-1,21:PRINT "ｺｼ ":X=X-1
110 RETURN
111 REM ********************
112 J=J+1:IF J=3 THEN F=2:RETURN
113 IF I1=7 THEN F=1:RETURN
114 ON J GOTO 115,117
115 IF Y2<12 THEN F=1:RETURN
116 GOTO 118
117 IF Y2>11 THEN F=1:RETURN
118 PLAY "B",$3017:RETURN
119 REM ********************
120 IF X1>INT(X2) THEN COLOR 2,0:LOCATE X1-1,1:PRINT "ｽﾞ ":X1=X1-1:RETURN
121 IF X1<INT(X2) THEN COLOR 2,0:LOCATE X1,1:PRINT " ｽﾞ":X1=X1+1
122 RETURN
123 REM ********************
124 ON T GOSUB 98,99,100,101,102,103,104,105
125 A=1
126 READ A$:IF A$="e" THEN B2=32:I2=0:RETURN
127 B$(A)=A$:A=A+1:GOTO 126
128 REM ********************
129 J=J+1:IF J=3 THEN F=1:RETURN
130 IF I1=7 THEN F=2:RETURN
131 ON J GOTO 132,134
132 IF Y2>10 THEN F=2:RETURN
133 GOTO 135
134 IF Y2<11 THEN F=2:RETURN
135 PLAY "B",$3017:RETURN
136 REM ********************
137 RESTORE 270:RETURN
138 RESTORE 271:RETURN
139 RESTORE 272:RETURN
140 RESTORE 273:RETURN
```

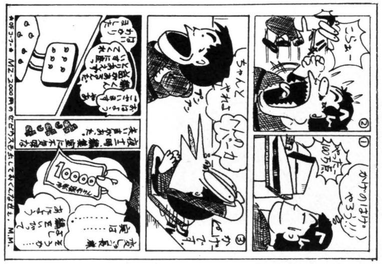


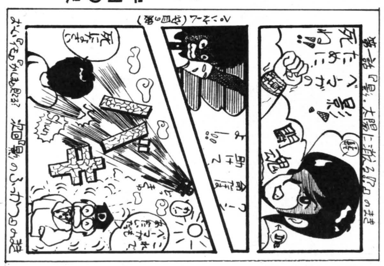
by MC-A

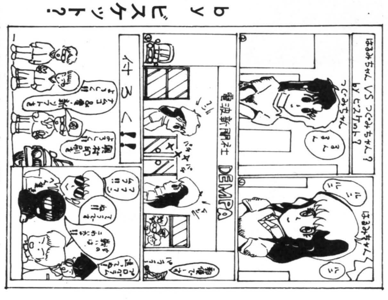
イラスト
ありがとう!!

★影さんへ！僕んちのプリンターは活版プリンターです(ウソですよ)。(愛知県岡崎市・へんな顔15才)……【編：活版を知ってるとは，おぬし奥村印刷の……。やすきよ：ちは！印刷のことならなんでも奥村印刷へどうぞ!!】

```
141 RESTORE 274:RETURN
142 RESTORE 275:RETURN
143 RESTORE 276:RETURN
144 RESTORE 277:RETURN
145 REM *********************
146 ON T GOSUB 137,138,139,140,141,142,143,144
147 A=1
148 READ A$:IF A$="e" THEN B2=32:I2=0:RETURN
149 B$(A)=A$:A=A+1:GOTO 148
150 REM *********************
151 J=J+1:IF J=2 THEN F=2:RETURN
152 IF I1=7 THEN F=1:RETURN
153 IF Y2>12 THEN F=1:RETURN
154 PLAY "B",$3017:RETURN
155 REM *********************
156 J=J+1:IF J=2 THEN F=1:RETURN
157 IF I1=7 THEN F=2:RETURN
158 IF Y2<10 THEN F=2:RETURN
159 PLAY "B",$3017:RETURN
160 REM *********************
161 COLOR 7,0:IF F=1 THEN S1=S1+1:LOCATE 23,6:PRINT STR$(S1)
162 IF F=2 THEN S=S+1:LOCATE 27,6:PRINT STR$(S)
163 FOR A=0 TO 1000:NEXT A
164 GOSUB 176
165 IF N=1 THEN GOTO 169
166 IF S>19  AND S1>19 AND S=S1 THEN N=1:K=1
167 IF S=21 OR S1=21 THEN GOTO 188
168 GOTO 170
169 IF S-S1=2 OR S1-S=2 THEN GOTO 188
170 J=0:R=1:V=0:H=5:B=1:C=.11:D=0:F=0
171 IF N=1 AND K=1 THEN K=2:GOTO 22
172 IF N=1 AND K=2 THEN K=1:GOTO 45
173 IF MOD(S+S1,10)>=5 THEN GOTO 45
174 GOTO 22
175 REM *********************
176 POKE $C100+X2+D+(Y2-M)*32,B1:POKE $C500+X2+D+(Y2-M)*32,I1
177 RETURN
178 REM *********************
179 IF X1<11 THEN A=INT(RND(0)*4+1):D=A/10+A/100
180 IF X1>10 THEN A=INT(RND(0)*5+1)-5:D=A/10+A/100
181 A=INT(RND(0)*100+1)
182 IF A<10 THEN T=INT(RND(0)*3+1):RETURN
183 IF A<90 THEN T=INT(RND(0)*4+1)+3:RETURN
184 T=8:RETURN
185 REM *********************
186 SOUND 1500,80:COLOR ,0:LOCATE 24,13:PRINT "Ready":FOR A=0 TO 2000:NEXT A
187 SOUND 1500,80:LOCATE 23,13:PRINT "Love all":FOR A=0 TO 2000:NEXT:RETURN
188 FOR A=8 TO 15:LOCATE 23,A:PRINT "          ":NEXT A
189 SOUND 1500,80
190 COLOR 2,0:LOCATE 23,11:PRINT "Game set":FOR A=0 TO 1000:NEXT A
191 COLOR 5,0
192 IF S>S1 THEN FOR A=0 TO 4:PLAY "F",$3020:NEXT:LOCATE 24,8:PRINT "    ↑↑↑"
193 IF S<S1 THEN FOR A=0 TO 4:PLAY "F",$3029:NEXT:LOCATE 23,8:PRINT "↑↑↑    "
194 LOCATE 23,9:PRINT "NO KACHI"
195 COLOR 7:LOCATE 24,13:PRINT "AGAIN?":LOCATE 24,14:INPUT "(y/n)",A$
196 IF A$="y" THEN GOTO 3
197 IF A$="n" THEN GOTO 86
198 IF A$<>"y" OR A$<>"n" THEN GOTO 195
199 REM *********************
200 DATA " ■■■ ■■■ ■■ ■■"
201 DATA "  ■ ■■ ■ ■ ■■"
202 DATA "  ■ ■■■■ ■ ■ ■"
203 DATA "  ■ ■ ■■■ ■■■■",
204 DATA ■■■ ■■■ ■ ■ ■ ■■■
205 DATA " ■ ■■ ■■■ ■■■ ■■"
206 DATA " ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■■"
207 DATA " ■ ■■■■■■■ ■■"
208 REM *********************
209 DATA f8,e4,e4,ef,ef,e4,e4,f8
210 DATA 1f,27,27,f7,f7,27,27,1f
211 DATA ff,ff,c0,c0,c0,c0,c0,c0
212 DATA ff,ff,00,00,00,00,00,00
213 DATA ff,ff,08,08,08,08,08,08
214 DATA ff,ff,03,03,03,03,03,03
215 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03
216 DATA c0,c0,c0,c0,c0,c0,ff,ff
217 DATA 08,08,08,08,08,08,ff,ff
218 DATA 03,03,03,03,03,03,ff,ff
219 DATA 00,00,00,03,03,00,00,00
220 DATA 00,00,00,ff,ff,00,00,00
221 DATA 00,00,00,c0,c0,00,00,00
222 DATA 04,04,04,04,04,04,08,08
223 DATA 02,02,02,02,04,04,04,04
224 DATA 00,01,01,02,02,04,04,04
225 DATA 00,00,00,01,02,02,04,04
226 DATA 20,20,20,20,20,20,10,10
227 DATA 40,40,40,40,20,20,20,20
228 DATA 00,80,80,40,40,20,20,20
229 DATA 00,00,00,80,40,40,20,20
230 DATA 3c,7e,ff,ff,ff,ff,7e,3c
231 DATA 00,3c,7e,ff,ff,7e,3c,00
232 DATA 00,18,3c,7e,7e,3c,18,00
233 DATA 00,00,18,3c,3c,18,00,00
234 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
235 DATA f0,f8,f8,f8,f8,f8,f8,f0
236 DATA 0f,1f,1f,1f,1f,1f,1f,0f
237 REM ====================
238 DATA 18,1f,18,1b,18,25,18,1e,18,1a,18,31,18,24,18,2c,18,2b,18,1b,18,25,00
239 DATA c,30,0,24,6c,0,c,24,0,c,2c,c,2e,c,30,c,31,0,c,19,c,18,c,16,c,14,0
240 REM *********************
241 DATA "  COUNT"
242 DATA ┌────┬───┐
243 DATA |Com |   |
244 DATA ├────┼───┤
245 DATA | 0  | 0 |
246 DATA └────┴───┘,,,,,,,,
247 DATA ,•••••••,
248 DATA | TABLE  ,
249 DATA |        ,
250 DATA | TENNIS ,
251 DATA ,________,
252 REM *********************
253 DATA "     ↑"
254 DATA " SERVER",
255 DATA " ┌────┐ "
256 DATA " |  | "
257 DATA " | | | "
258 DATA " | | | "
259 DATA " └────┘ "
260 REM *********************
261 DATA コ,ケ,コ,ケ,コ,e
262 DATA コ,ケ,ク,ケ,コ,ケ,コ,e
263 DATA コ,ケ,ク,ケ,コ,ケ,ク,コ,e
264 DATA コ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,e
265 DATA コ,コ,ケ,ケ,ク,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,e
266 DATA コ,ケ,ク,キ,ク,ケ,コ,ケ,ク,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,ク,ケ,ケ,コ,e
267 DATA コ,コ,ケ,ケ,ク,ク,ケ,ケ,ケ,コ,e
268 DATA コ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,ク,ク,キ,キ,ク,ケ,コ,e
269 REM *********************
270 DATA コ,ケ,ク,ケ,コ,e
271 DATA コ,ケ,ク,キ,ク,ケ,コ,e
272 DATA コ,ケ,ケ,ク,ク,ク,ケ,コ,e
273 DATA コ,ケ,ケ,ク,ク,キ,ク,ク,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ク,ク,キ,ク,ク,ケ,コ,e
274 DATA コ,コ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,キ,キ,ク,ク,ケ,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,e
275 DATA コ,コ,ケ,ケ,ケ,ク,ク,ク,キ,ク,ケ,コ,ケ,ケ,ク,ク,キ,ク,ク,コ,e
276 DATA コ,コ,ケ,ケ,ク,ク,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,ケ,コ,e
277 DATA コ,コ,ケ,ク,キ,ク,ケ,コ,e
```


by ドラネコ


by 守四の象


by ビスケット?

★ＭＳＸのゼロファイターで下向きにして角でうちまくるとイイことがおこるよ！(三重県松阪市・**中西賢二13才**)
……【**編**：いいことはみんなでしよう。**影**：発想が10年古い。いいことは——もち私だけの秘密にしよう！】

MSX用

しりずもう

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード MS①
小木野　豊



遊びかた

RUNすると，〝ナンニンデシマスカ？〟と聞いてくるので，1か2のキーを押して，RETURNキーを押します。1はコンピュータと，2は2人でできます。

1を押した場合，君は黄色の台に乗っている人をカーソル・キーの←で操作して，赤色の台に乗っているコンピュータ側の人をつき落とします。つき落とすには，相手がおしりをつき出しているときに，すかさず自分のおしりをつき出さなければなりません。

2をおした場合は，1人はSPACEキーで赤色の台に乗っている人を，もう1人はカーソル・キーの←で黄色の台に乗っている人を，それぞれ操作します。

コンピュータとする時も，2人でする時も，どちらかが5回勝てば終わりです。勝った数は，それぞれの台の所に表示されます。

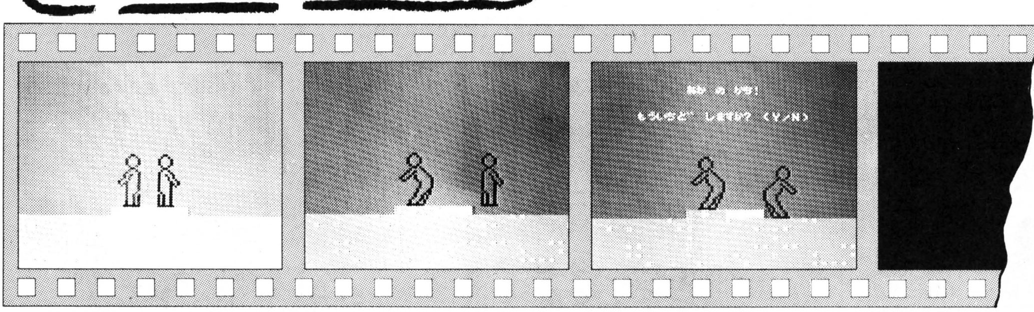


by 析沢 耕

評…赤城の山もこよいかぎり(編)
なんだ！私の立場がないんとちゃうか!?(影)

CHECKER FLAG

編：気持悪い声出さないでください。なんなんですか。このゲームは？
影：しりずもうさ。やらないかい？
編：よし，それじゃー始めるよ（このまま1時間たつ)。
編集長：コラー!!　なにしとんじゃー
編・影：だって相手がおしりを出さないの！



《写真1》 礼儀正しく，おしり合いになりましょう！
《写真2》 ズドーン!! し，しつれいな!!
《写真3》 おしりの動かしかたがリアルですね

★友だちにセーブしたテープを貸りた。よく見るとクリーニングテープ。「もしかしてこのテープにセーブしたの？」。「そうだよ」。(新潟市・佐藤　毅14才)……【編：あははは，ムリに笑ってしまった。影：50点ギャグ。】

しりずもうのプログラム・リスト

```
100 '———— ナンニンデ゛? ————————
110 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:KEY OFF
120 CLS:INPUT "なんにん で゛ しますか";P
130 IF P<>1 AND P<>2 THEN 120
140 KEY ON
150 '———— ガ゛メン ————————
160 SCREEN 2,3,0:COLOR ,4,3:CLS
170 GOSUB 780
180 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
190 A=RND(-TIME):PLAY "T120S0M30000O4L8"
200 LINE(0,144)-(255,191),3,BF
210 FOR I=1 TO 50
220 PRESET(INT(RND(1)*32)*8,INT(RND(1)*6+18)*8),3
230 PRINT #1,CHR$(34)
240 NEXT I
250 R=0:Y=0:GOSUB 580
260 '———— メインルーチン ————————
270 IF P=1 THEN RS=-(RND(1)<.12)
280 IF P=2 THEN RS=-STRIG(0)
290 PUT SPRITE 0,(96 ,71 ),1,RS*2
300 PUT SPRITE 1,(96 ,103),1,RS*2+1
310 IF RS*YS THEN 380
320 YS=-(STICK(0)=7)
330 PUT SPRITE 2,(127,71 ),1,YS*2+4
340 PUT SPRITE 3,(127,103),1,YS*2+5
350 IF YS*RS THEN 480
360 GOTO 270
370 '———— キイロ マケ ————————
380 PUT SPRITE 2,(160,71 ),1,4
390 PUT SPRITE 3,(160,103),1,5
400 PLAY"CEG"
410 IF PLAY(1) THEN 410
420 PUT SPRITE 2,(160,79 ),1,6
430 PUT SPRITE 3,(160,111),1,7
440 PLAY"C"
450 R=R+1:GOSUB 580
460 GOTO 270
470 '———— アカ マケ ————————
480 PUT SPRITE 0,(64 ,71 ),1,0
490 PUT SPRITE 1,(64 ,103),1,1
500 PLAY"CEG"
510 IF PLAY(1) THEN 510
520 PUT SPRITE 0,(64 ,79 ),1,2
530 PUT SPRITE 1,(64 ,111),1,3
540 PLAY"C"
550 Y=Y+1:GOSUB 580
560 GOTO 270
570 '———— スコア ヒョウシ゛ ————————
580 RS=0:YS=0
590 LINE(96,136)-(127,143),8,BF
600 LINE(128,136)-(159,143),10,BF
610 COLOR 15
620 DRAW"BM101,136":PRINT #1,R
630 DRAW"BM133,136":PRINT #1,Y
640 FOR T=1 TO 500:NEXT T
650 IF R=5 THEN DRAW"BM88,24":PRINT #1," あか の かち!" :RETURN 690
660 IF Y=5 THEN DRAW"BM88,24":PRINT #1,"きいろ の かち!":RETURN 690
670 RETURN
680 '———— ケ゛ーム オーハ゛ー ————————
690 PLAY"M10000C2C2C1"
700 DRAW"BM56,48":PRINT #1,"もういちど゛ しますか? (Y/N)"
710 IF INKEY$<>"" THEN 710
720 I$=INKEY$
730 IF I$="y" OR I$="Y" THEN RUN
740 IF I$="n" OR I$="N" THEN SCREEN 1,,1:COLOR 15,4,7:CLS:END
750 GOTO 720
760 '———— スプ゜ライト ————————
770 RESTORE 850
780 FOR I=0 TO 7:A$=""
790 FOR J=1 TO 32
800 READ R$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+R$))
810 NEXT J:SPRITE$(I)=A$
820 NEXT I
830 RETURN
840 '———— スプ゜ライト ハ゜ターン ————————
850 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,02,02,02,01,00,01
860 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C0,20,10,10,10,20,C0,20
870 DATA 02,04,05,09,12,16,0A,02,02,02,02,02,02,02,02,07
880 DATA 10,90,10,10,10,10,10,10,10,20,50,50,50,50,50,F0
890 '
900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,01,02,04,04,04,02,01,02
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,80,40,20,20,20,40,A0,10
920 DATA 04,09,12,24,18,00,00,00,00,00,00,01,02,02,07
930 DATA 88,04,82,81,41,21,21,21,42,46,8A,94,14,28,48,F0
940 '
950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,03,04,08,08,08,04,03,04
960 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,40,40,40,80,00,80
970 DATA 08,09,08,08,08,08,08,08,08,04,0A,0A,0A,0A,0A,0F
980 DATA 40,20,A0,90,48,68,50,40,40,40,40,40,40,40,40,E0
990 '
1000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,01,02,04,04,04,02,05,08
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,80,40,20,20,20,40,80,40
1020 DATA 11,20,41,81,82,84,84,84,42,62,51,29,28,14,12,0F
1030 DATA 20,90,48,24,18,00,00,00,00,00,00,00,80,40,40,E0
```


★6月号の難読駅名mk2君，僕の母もおかしいよ。五目ならべのことマージャンといったり。銭湯の息子に限ってウソつかない!(愛知県名古屋市・**温泉屋13才**)……【**影**：そういや今年の母の日も何もしてやらなかった。グスッ。】

MSX用

BOOMERANG BOY

エントリーコード MS②

稲垣 茂



はじめに★★★

あなたの家が，火事になりました。消防車をよぼうと思っても，家には電話がありません。しかたなく，むこう岸においてある車にのって，消防署まで行くことにしました。しかし，川にはモンスターがいます。

そこでBOOMERANG BOYのあなたが，橋を渡るあなたの仲間をBOOMERANGで守ってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなかおもしろいぞ！

編：派手さはないけど，こういう作品は“ベーマガ”向きって感じですね。

Dr.D：プログラムは，500行からのLINE文を，DATA文にしたら簡単になるな。たとえば，READ X0，Y0，X1，Y1，C：LINE（X0，Y0）−（X1，Y1），C，BFというようにな。

あそびかた★★

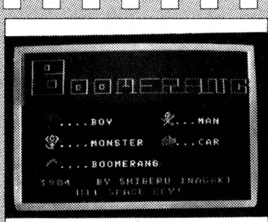
BOYは，カーソル・キー（→←）で左右に移動し，スペース・キーでBOOMERANGを投げます。

1面は，仲間を3人逃してください。そうすると1面クリアで，ボーナスがもらえます。2面からは，逃す仲間の数が3ずつ増えます。モンスターのポイントは，面数×10で，面が進むごとに高くなります。

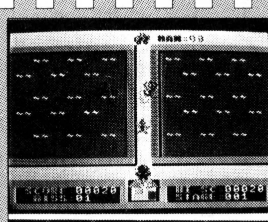
MISSが5になると，GAME OVERです。

最後に★★★★

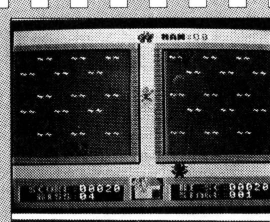
いろいろとつけていたら，少しプログラムが長くなってしまいました。モンスターやブーメランなどは，1枚のスプライトですが，BOOMERANG BOYや車は2枚のスプライトを重ねています。



《写真1》 登場人物の紹介です。スペース・キーでスタート！



《写真2》 橋を渡る仲間に襲いかかるモンスター



《写真3》 ブーメランを投げる。ビューン!!



《写真4》 おっと，失敗しちゃった!!

★この本はBASICマガジンだ。マシン語なんかやめちまえ(マシン語を知らない人の叫び)！(宮城県白石市・上野幸一18才)……【Dr.D：そういう人のためにマシン語寺子屋があるんじゃ。つぐ美：私もDr.に習ってまーす!!】

```
10 DEFINT A-Z:KEY OFF:SCREEN 2,2:COLOR1
5,1,1:CLS
20 OPEN "GRP:" AS #1:R=RND(-TIME)
30 FOR J=0 TO 12:G$=""
40 FOR I=0 TO 31:READ CH$:G$=G$+CHR$(VA
L("&H"+CH$)):NEXT I:SPRITE$(J)=G$:NEXT
J
50 '--------------0
60 DATA 03,0F,1F,1F,FF,0A,05,0A,01,00,0
0,00,00,00,0E,1E
70 DATA C0,B0,D8,D8,FF,A0,50,A0,40,00,0
0,00,00,00,70,78
80 '--------------1
90 DATA 00,00,00,00,00,15,1A,55,AE,F3,7
F,3F,0F,0F,00,00
100 DATA 00,00,00,00,00,58,A8,5A,B5,CF,
FE,FC,F0,F0,00,00
110 '--------------2
120 DATA 02,36,66,CC,CC,EC,66,31,0E,0D,
09,07,03,05,05,03
130 DATA 40,6C,66,33,33,37,66,8C,70,B0,
96,E2,C6,9E,FC,F0
140 '--------------3
150 DATA 01,1B,3B,72,66,76,33,19,0E,09,
6B,47,63,79,3F,0F
160 DATA 80,D8,DC,4E,66,6E,CC,98,70,90,
D0,E0,C0,A0,A0,C0
170 '-------------4
180 DATA 00,00,00,00,03,07,0F,1E,3D,3A,
74,68,30,00,00,00
190 DATA 00,00,00,E0,F8,F4,7A,9A,0C,00,
00,00,00,00,00,00
200 '-------------5
210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,30,59,5E,
2F,1F,07,00,00,00
220 DATA 00,00,00,0C,16,2E,5C,BC,78,F0,
E0,C0,00,00,00,00
230 '-------------6
240 DATA 03,03,07,04,0E,07,01,47,6F,3B,
1B,03,03,0E,1C,18
250 DATA C0,C0,E0,E6,E6,CE,9C,F8,F0,E0,
C0,C0,F8,7C,1C,0C
260 '-------------7
270 DATA 03,03,07,67,67,73,39,1F,0F,07,
03,03,1F,3E,38,30
280 DATA C0,C0,A0,20,F0,E0,80,E2,F6,DC,
D8,C0,C0,70,38,18
290 '-------------8
300 DATA 80,25,48,84,52,10,05,48,12,40,
24,0A,21,88,42,01
310 DATA 40,04,52,84,28,05,40,8A,20,04,
80,29,02,C9,12,02
320 '-------------9
330 DATA 00,00,00,11,04,00,0A,11,04,0A,
01,04,00,00,00,00
340 DATA 00,00,40,00,80,20,80,10,40,00,
28,40,00,00,00,00
350 '-------------10
360 DATA 00,00,00,07,04,0C,18,7F,5C,78,
58,7F,63,00,00,00
370 DATA 00,00,00,C0,C0,C0,FF,FF,EB,F7,
EB,FE,C0,00,00,00
380 '-------------11
390 DATA 00,00,00,00,02,02,04,00,83,87,
87,80,9C,36,36,1C
400 DATA 00,00,00,00,20,20,00,00,14,08,
14,00,38,6C,6C,38
410 '-------------12
420 DATA 08,0C,14,5A,76,5D,BB,D7,EE,57,
35,2F,7D,3B,0F,02
430 DATA 04,84,25,98,A4,F8,A8,FE,AE,76,
EA,DC,EC,58,B2,10
440 GOSUB1680
450 '-------------SH
460 DIM Q(4),TX(4),TY(4),DX(4),QX(4)
470 S=0:RU=1:MS=0:RM=3
480 FORI=0TO11:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:
CLS
490 '-------------GR
500 LINE(0,16)-(255,24),10,BF:LINE(0,13
6)-(255,144),10,BF
510 LINE(112,16)-(120,144),10,BF:LINE(1
36,16)-(144,144),10,BF
520 LINE(0,0)-(255,16),14,BF:LINE(120,1
6)-(136,144),14,BF
530 LINE(0,144)-(255,160),14,BF
540 LINE(0,184)-(255,191),10,BF:LINE(0,
160)-(112,184),10,BF:LINE(144,160)-(255
,184),10,BF
550 FOR J=24 TO 136 STEP2:LINE(112,J)-(
120,J),6:LINE(137,J)-(144,J),6:NEXT
560 LINE(8,168)-(104,184),1,BF:LINE(152
,168)-(247,184),1,BF
570 LINE(0,24)-(112,136),4,BF:LINE(144,
24)-(255,136),4,BF
580 LINE(120,18)-(121,144),1,BF:LINE(0,
144)-(120.145).1.BF
590 LINE(144,24)-(255,25),1,BF:LINE(144
,24)-(145,136),1,BF
600 LINE(0,24)-(111,25),1,BF:LINE(137,1
44)-(255,145),1,BF
610 DRAW"BM112,168C5E8R16F8L32":PAINT(1
20,165),5
620 LINE(116,169)-(140,182),11,BF
630 LINE(120,171)-(126,175),7,BF:LINE(1
33,173)-(137,181),6,BF
640 COLOR3:FORI=0TO2:PSET(16+I,168),1:P
RINT#1,"SCORE:"
650 PSET(24+I,176):PRINT#1,"MISS:":PSET
(160+I,168):PRINT#1,"HI-SC:"
660 COLOR6:PSET(144+I,7):PRINT#1,"MAN:"
:COLOR3
670 PSET(160+I,176):PRINT#1,"STAGE:":NE
XT
680 COLOR15:FORJ=4TO16STEP5:PSET(152,J*
8):PRINT#1,"~~  ~~  ~~":NEXT
690 FORJ=6TO14STEP5:PSET(168,J*8):PRINT
#1,"~~  ~~  ~~":NEXT
700 FORJ=4TO16STEP5:PSET(24,J*8):PRINT#
1,"~~  ~~  ~~":NEXT
710 FORJ=6TO14STEP5:PSET(8,J*8):PRINT#1
,"~~  ~~  ~~":NEXT
720 PUTSPRITE10,(120,0),8,10:PUTSPRITE1
1,(120,0),1,11
730 X=15:Y=144:VE=0:VX=0:VY=0:MY=20:W=0
:MC=6:ME=-1:MS=0
740 FOR U=3 TO 4:Q(U)=0:NEXT
750 DX(3)=1:DX(4)=-1
760 QX(3)=0:QX(4)=30
770 GOSUB1540:GOSUB1620
780 '-------------MAIN
790 JY=STICK(0)
800 IF(X>0)AND(JY=7)THEN X=X-1 ELSE IF(
X<30)AND(JY=3)THEN X=X+1
810 PUTSPRITE0,((X*8),Y),6,0:PUTSPRITE1
,((X*8),Y),12,1
820 IF(STRIG(0))AND(VE=0)THEN VE=1:VZ=4
:VX=X:VY=18
830 IFVE=1THEN GOSUB1080
840 W=W+1:IFW=2THEN W=0:GOSUB1140
850 GOSUB890
860 IFJP=2THEN JP=3 ELSE JP=2
870 PUTSPRITE5,((120+INT(RND(1)*17)-8),
160+INT(RND(1)*9)-8),9,12
880 GOTO 780
890 '-------------TE
900 FOR U=3 TO 4:IFQ(U)=1GOTO920
910 TY(U)=INT(RND(1)*13)+3:TX(U)=QX(U):
Q(U)=1
920 TX(U)=TX(U)+DX(U)
930 IF(TY(U)>3)AND(TY(U)<15)THEN IF(TX(
U)>13)AND(TX(U)<18)THEN TY(U)=TY(U)+SGN
(MY-TY(U))ELSE TY(U)=TY(U)+INT(RND(1)*3
)-1
940 PUTSPRITEU,((TX(U)*8),TY(U)*8),1,JP
950 IF(TX(U)>30)OR(TX(U)<0)THEN Q(U)=0
960 IF(VX>=TX(U)-1)AND(VX<=TX(U)+1)AND(
VY>=TY(U)-1)AND(VY<=TY(U)+1)THEN GOSUB9
90
970 IF(TX(U)>=14)AND(TX(U)<=16)AND(MY>=
TY(U)-1)AND(MY<=TY(U)+1)GOTO1440
980 NEXT:RETURN
990 '-------------PO
1000 BEEP:GOSUB1050
1010 PUTSPRITEU,((TX(U)*8),TY(U)*8),1,8
:FORI=0TO300:NEXT
1020 PUTSPRITEU,((TX(U)*8),TY(U)*8),1,9
:FORI=0TO300:NEXT
1030 S=S+RU*10:GOSUB1540
1040 Q(U)=0:BEEP:RETURN
1050 '------------MU
1060 SOUND0,120:SOUND1,54:SOUND6,28:SOU
ND7,7:SOUND8,150
1070 SOUND11,119:SOUND12,32:SOUND13,50:
RETURN
1080 '------------VU
1090 PLAY"S7M35005L30EDC"
1100 IFVZ=4THEN VY=VY-2 ELSE VY=VY+2
1110 PUTSPRITE2,((VX*8),VY*8),13,VZ
1120 IFVY=2THEN VX=VX-2:VZ=5 ELSE IFVY=
18THEN VE=0:PUTSPRITE2,(0,209)
1130 RETURN
1140 '-----------MA
1150 MY=MY-1:IFMC=6THEN MC=7 ELSE MC=6
1160 PUTSPRITE7,(120,MY*8),2,MC
1170 IFMY=0THEN GOSUB1620
1180 RETURN
1190 '------------NEXT
1200 FORI=2TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1210 PUTSPRITE0,(15*8,Y),6,0:PUTSPRITE1
,(15*8,Y),12,1
1220 FORJ=YTO0 STEP-4:FORI=1TO100:NEXTI
:PLAY"O4F30"
1230 PUT SPRITE0,(15*8,J),6,0:PUTSPRITE
1.(15*8.J).12.1:NEXTJ
```

MSX

★【ＯＦ革命】読者はＯＦを広げることを要求。しかし編集長はこれを受け入れず，1984年 6月読者は影を総司令官として編集部を攻撃。(石川県羽咋市・**宮島吉史13才**)……【**編**：敗因は総司令官にあるか？今月もＯＦ広がらず！】

```
1240 PUT SPRITE0,(0,209):PUTSPRITE1,(0,
209)
1250 FORI=1TO200:NEXT:BEEP
1260 SOUND12,3:SOUND4,220:SOUND5,13:SOU
ND13,10:SOUND6,12:SOUND10,8:SOUND11,3:S
OUND7,8
1270 FORI=15TO-2 STEP-1
1280 PUTSPRITE10,(I*8,0),8,10:PUTSPRITE
11,(I*8,0),1,11
1290 FORJ=1TO150:NEXT J,I:BEEP
1300 PLAY "V14O4L15AFEDAFEDAFEDG","O3L7
EFBAF"
1310 FORI=1TO6000:NEXT:SCREEN1:COLOR15:
BEEP:BEEP
1320 LOCATE6,9:PRINT"STAGE ";RIGHT$("00
"+RIGHT$(STR$(RU),LEN(STR$(RU))-1),3);"
 CLEAR!"
1330 FORI=1TO3000:NEXT
1340 BEEP:BEEP:BN=RU*100
1350 P=2:FORI=0TO21
1360 PUTSPRITE3,(I*8,64),9,P:IF P=2THEN
 P=3 ELSE P=2
1370 FORJ=1TO100:NEXTJ:BEEP:NEXTI
1380 LOCATE6,9:PRINT"  BONUS ";RIGHT$("
000"+RIGHT$(STR$(BN),LEN(STR$(BN))-1),4
);"   "
1390 S=S+BN:FORI=1 TO3500:NEXT:PUTSPRIT
E3,(0,209)
1400 LOCATE6,9:PRINT"  NEXT STAGE!"
1410 BEEP:BEEP:FORI=1TO3000:NEXT
1420 RU=RU+1:RM=RM+3:IFRM>=30THENRM=30
1430 SCREEN2:GOTO 490
1440 '-----------END
1450 BEEP:GOSUB1050
1460 PUTSPRITE7,(120,MY*8),6,8:FORI=1TO
500:NEXT
1470 GOSUB1050:PUTSPRITE7,(120,MY*8),8,
9:FORI=1TO500:NEXT
1480 MY=19:MS=MS+1:GOSUB1540:BEEP:IFMS<
5THEN GOTO 970
1490 COLOR6:FORI=0TO2:PSET(48+I,64):PRI
NT#1,"G A M E     O V E R":NEXT
1500 COLOR13:FORI=0TO2:PSET(88+I,96):PR
INT#1,"TRY AGAIN?":NEXT
1510 FORI=0TO2:PSET(40+I,112):PRINT#1,"
HIT RETURN KEY TO START":NEXT
1520 IFINKEY$=CHR$(13) GOTO470 ELSE GOT
O 1520
1530 GOTO 1530
1540 '-----------SC
1550 IFH<S THEN H=S
1560 LINE(64,168)-(104,184),1,BF:LINE(2
08,168)-(247,184),1,BF
```

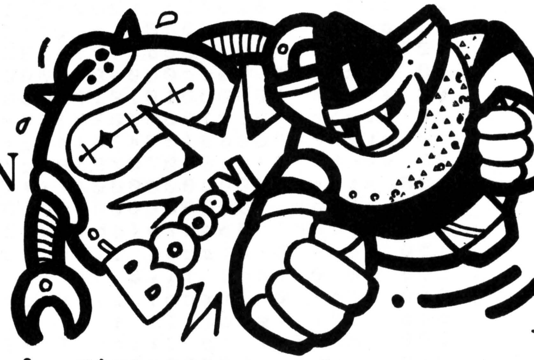
```
1570 COLOR15:PSET(64,168):PRINT#1,RIGHT
$("0000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1)
,5)
1580 PSET(64,176):PRINT#1,RIGHT$("0"+RI
GHT$(STR$(MS),LEN(STR$(MS))-1),2)
1590 PSET(208,168):PRINT#1,RIGHT$("0000
"+RIGHT$(STR$(H),LEN(STR$(H))-1),5)
1600 PSET(208,176):PRINT#1,RIGHT$("00"+
RIGHT$(STR$(RU),LEN(STR$(RU))-1),3)
1610 RETURN
1620 '-----------MC
1630 PLAY"V13O4F8D15F15"
1640 ME=ME+1:LINE(176,7)-(192,15),14,BF
:COLOR4
1650 PSET(176,7):PRINT#1,RIGHT$("0"+RIG
HT$(STR$(ME),LEN(STR$(ME))-1),2)
1660 IF ME=RM GOTO1190
1670 MY=20:RETURN
1680 '------------DM
1690 LINE(0,0)-(255,191),7,B:LINE(8,8)-
(247,183),7,B:PAINT(2,2),7
1700 LINE(9,9)-(246,70),6,BF
1710 PSET(0,16):COLOR10
1720 PRINT#1,"    ┌────┐"
1730 PRINT#1,"    │ D  │"
1740 PRINT#1,"    │ ── │"
1750 PRINT#1,"    │ ┌┐ │┌──┐┌──┐┌┬─┐┌───┐┌─┐┌─┐
┌┐┬┌┐"
1760 PRINT#1,"    │ └┘ ││D││D││┴│├─  ├┐ ├─┤
││││├┐"
1770 PRINT#1,"    └────┘└──┘└──┴ ┴└───┴└─┴ ┴
┴└┘└─┘"
1780 COLOR5:FORI=0TO1:PSET(28+I,156):PR
INT#1,"1984   BY SHIGERU INAGAKI":NEXT
1790 PUTSPRITE0,(32,80),6,0:PUTSPRITE1,
(32,80),12,1
1800 PUTSPRITE2,(32,104),9,3:PUTSPRITE3
,(32,128),13,4
1810 PUTSPRITE4,(152,80),3,6:PUTSPRITE5
,(152,104),8,10
1820 PUTSPRITE7,(152,104),12,11
1830 COLOR15:PSET(48,88):PRINT#1,"....B
OY":PSET(48,112):PRINT#1,"....MONSTER"
1840 PSET(48,136):PRINT#1,"....BOOMERAN
G"
1850 PSET(160,88):PRINT#1,"....MAN":PSE
T(160,112):PRINT#1,"....CAR"
1860 PLAY"V13O4L3DEDF10L4FGE10","V12O3L
3FEFG10L4GAF10"
1870 PLAY"R2B2F8E8D4G3","R2A2E8D8C4F3"
1880 IF PLAY(0)<>0 GOTO 1880
1890 COLOR2:FORJ=0TO1:PSET(64+J,168):PR
INT#1,"HIT SPACE KEY!":NEXT
1900 IFSTRIG(0)THEN RETURN ELSE GOTO 19
00
```


★北海道北見市○○町2丁目6－9。女性の方に限りお手紙まってます！あっ，忘れてた！名のるほどのものじゃねーが南方弘樹だ。(北海道北見市・**南方弘樹13才**)……**【影：男性を無視してるからダメ！編：ひがむな！】**

BREAKER

25 THE BEST PROGRAMMER
エントリーコード　M5①

KAZUYA KUN



◆ PLAY

BREAKER（はし中央）をカーソル・キー(⇧⇩)で上下に動かし，地面やバキュラもどきをよけ，2キーでビームを発射して相手ロボットをやっつけてください。なお、地面バキュラもどきにはビームはききません。

相手ロボットの体当りをくらっても，やられてしまいます。3回やられると，おわりです。REPLAY したい人は1キーを押してください。

《第1表》プログラムの説明

10～260	初期設定　No.1	
270	〃　No.2	
280～290	〃　No.3	
300～320	画面とそのスクロール	メイン・ルーチン
400～440	相手のロボットの動き	メイン・ルーチン
500～510	BREAKERの動き	メイン・ルーチン
520～590	〃　がやられたとき	メイン・ルーチン
600～660	ビーム発射	メイン・ルーチン
700	スコア	メイン・ルーチン
800	GOTO300	メイン・ルーチン
1000～1010	REPLAY	

◆ プログラムについて

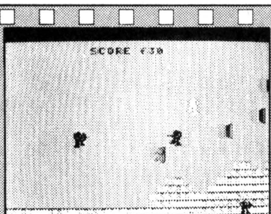
BREAKERの動きは PEEKですが，ビームはINPなので，ビームを発射しながら動くことができます。

今回のプログラムの目玉は，地面のスクロールにあります。PRINT するのでなく，VIEW と逆方向へのスクロールの組合わせで出しています。ちなみに空はスペース（キャラクタの32）で，地面はなし（キャラクタ0）です。

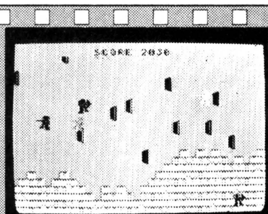
CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムの流れがしっかりしとるな。INP関数を使って，キーの動きと敵の動き，そしてスコア表示に分岐させている。また，単純ながらゲームがおもしろいのもこのルーチンでキーの入力があったかどうかを判定してるからだ。

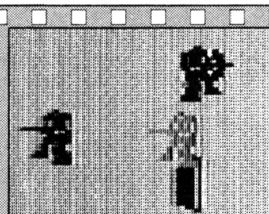
編：なんとも，ユニークなゲームですね。



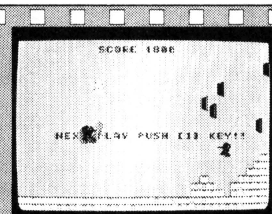
《写真1》横スクロールの画面。動きも速いぞ！



《写真2》バキュラもどきは，左端にいくともどってくる



《写真3》キャラクタがカッコイイでしょ！



《写真4》キー操作は簡単だがゲームは難しい

★Little did I think that I would meet "KAGE"here.　さあ訳してみよう！入試に役立つノボクン教室でした。（神奈川県横須賀市・**上村　昇16才**）……【**編**：英語を学ぶのもプログラム上達の早道だね。】

```
10 Print "■■":mag 2:dim X(2),Y(2),Q(2),W(2):randomize
20 stchr "060d3f2e2e2f311f" to 0
30 stchr "1f1d0c0e1e1c3c3e" to 1
40 stchr "002030b098fed830" to 2
50 stchr "b0a0c0c0e0f00000" to 3
60 stchr "0000010101 7f0300" to 4
70 stchr "0101030307 0f0000" to 5
80 stchr "60b8fc7474f48cf8" to 6
90 stchr "f8b8307078383c7c" to 7:for I=0 to 2 step 2
100 stchr "000000000ffff00" to 8+I
110 stchr "0000000000000000" to 9+I:next:for I=12 to 15
120 stchr "5aad7efdbf7eb55a" to I:next
150 scod 0,0:scod 1,4:scod 2,4:scod 3,4:scod 5,8:scod 6,12:s
cod 10,0:scod 11,0
160 scol 0,1:scol 1,4:scol 2,12:scol 3,15:scol 5,6:scol 6,6:
scol 10,1:scol 11,1
200 for I=1 to 3:for I1=32 to 129
210 stchr "0707070707070707" to I1,I+3:next
220 stchr "ffbddbeff7dbbdff" to 0,I
230 stchr "3f3ff3f3f3f3f3f3" to 0,I+3
240 stchr "061a7a7a7a7a7a7a" to 128,I
250 stchr "7a7a7a7a7a7a1a06" to 129,I:next
260 let A$=chr$(128)+"←↓"+chr$(129)
270 let SC=0:let SA=2:loc 10 to 200,170:loc 11 to 220,170
280 cls:let Y1=20:let X=8*8:let Y=12*8:for E=0 to 2:let X(E)
=300:next:Print cursor(10,1);"SCORE ";SC
290 for I=0 to 21:Print cursor(31,I);chr$(32):next:out &20,&
E2:out &20,&F1:goto 660
300 view 0,2,31,23:Print "■":let Y1=Y1+rnd(1)*2-1+(Y1>20)-(Y
1<13):view 31,0,31,Y1:Print "■"
310 let I=rnd(20):if(I<Y1-2 and rnd(2)>1)then Print cursor(0
,I);A$
320 view 0,0,31,23
400 for E=0 to 2:if X(E)<24 then let Q(E)=16:let W(E)=sgn(Y-
Y(E))*20
410 if Q(E)<0 then let W(E)=W(E)*8/9+sgn(Y-Y(E))*3
420 if vPeek(&3800+Y(E)/8*32+X/8+96)<32 then let W(E)=-8
430 if(Y(E)>196 or Y(E)<-16 or X(E)>250)then let X(E)=232:le
t Y(E)=rnd(Y1*8-20):let Q(E)=-16
440 let X(E)=X(E)+Q(E):let Y(E)=Y(E)+W(E):loc E+1 to X(E),Y(
E):next
500 let S=Peek(&702B):let Y=Y+((S=51)-(S=46)+(Y>0)-(Y<168))*
8
510 loc 0 to X,Y:let SC=SC+10
520 let MY=vPeek(&3800+Y*4+X/8+33)+vPeek(&3800+Y/8*32+X/8+1)
550 if MY<64 or MY>100 then goto 570
560 for E=0 to 2:if(X>X(E)-10 and X<X(E)+15 and Y>Y(E)-14 an
d Y<Y(E)+14)then else next:goto 600
570 loc 6 to X,Y+4:for P=150 to 0 step-5:out &20,&86:out &20
,P:next:let SA=SA-1
580 if SA=1 then loc 10 to 300,300 else if SA=0 then loc 11
to 300,300 else if SA<0 then goto 1000
590 loc 6 to 300,300:goto 280
600 if inP(60)=1 then else goto 700
610 for X5=X+8 to X+15*8 step 22:loc 5 to X5,Y
630 for E=0 to 2:if(X5>X(E)-12 and X5<X(E)+12 and Y>Y(E)-14
and Y<Y(E)+12)then else next:next:goto 650
640 loc 5 to 300,300:loc 6 to X5,Y:let X(E)=300:let SC=SC+10
0:goto 660
650 loc 5 to 300,300:goto 700
660 for P=0 to 148 step 4:out &20,&86:out &20,P:next P:out &
20,0:loc 6 to 300,300
700 Print cursor(15,1);SC
800 goto 300
1000 out &20,&9F:out &20,&FF:Print cursor(5,13);"NEXT PLAY P
USH [1] KEY!!"
1010 let S=Peek(&702B):if S=9 then goto 270 else if S=10 the
n end else goto 1010
```

★おい，こらっ，キミたち!!ＯＦコーナーをなんだと思ってるんだ？ギャグやシャレやジョークの発表会じゃないんだぞ。(神奈川県横浜市・**鏡原新也12才**)……**【編集長：そのとおり！もっと価値あるＯＦにして下さい。】**

M5(BASIC-G)用

ピカピカの一年生

エントリーコード M5②

秋本　和夫



学校も終り，一年生の帰宅の時刻です。持ち点の500点がなくならないうちに，どれだけ早く家にたどり着くかというゲームです。

あそびかた

家にたどり着く前に，いろいろな障害物があります。校庭や家の回りにある花や，道端にある草に足を入れると，ズボンやくつが汚れてしまい，減点数が倍になります。

また，大根畑や田んぼや池（青色）に入ると，ゲーム・オーバー。田んぼにはカエルがはね回り，家の前の道路には車が走っています。このカエルや車に当ると，ゲーム・オーバーです。

操作方法

カーソル・キー（↑↓←→）で，一年生を歩かせます。一度押すとその矢印の方向にむき，もう一度押すと歩き始めます。タイミングによっては，インプットが無視される場合があるので，あせらないで操作してください。

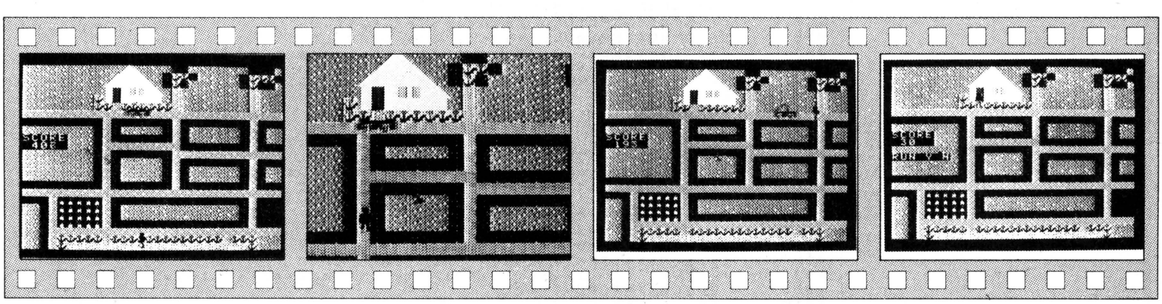
プログラムのしくみ

背景や一年生の位置のチェックは，データ文で行なっています。背景は，0（田んぼ，または池），1（道路），2（草），3（校庭），4（花），5（大根）としています。また，一年生の方向，動き，スプライトの管理は，テーブルで行なっています。

CHECKER FLAG

Dr.D：よくこれだけの画面を作ったな。ウマイぞ！　ワシがいつも言ってるように，ゲームのアイデアは平凡なものでいいんだ。プログラムもかっこつけずに，すなおに表現してくれたほうがいいな。

編：このゲーム，車とカエルをかわすタイミングが，難しいんですね。ただ単に絵がキレイなだけじゃなく，ゲームとしても楽しめるものです。



《写真１》　下からスタートです。トコトコ……！

《写真２》　カエルがピョンピョンとんでいます

《写真３》　右上をみてください。車が－危ない!!

《写真４》　ぶじ上の家にたどり着きました

★グッハッハッ！僕は５月号のＸ１用ゼビウス予約開始という記事をみて，さっそくソフトとジョイスティックを予約したぞ。えらいだろ！電波新聞社の社員よ，頭が高い！（東京都渋谷区・**中村明浩12才**）……【**一同**：ありがと一!!**開発室**：我々の苦労が実って，ホットしました。】

ピカピカの一年生のプログラム・リスト




```
10 Print "URL"
20 console 0
30 dim KDMCNST(7,5)
40 len 16
50 restore $CHRDATA
60 for X=&60 to &65
70      read CHARA7$,CHARA8$
80      stchr CHARA7$ to X,7
90      stchr CHARA8$ to X,8
100 next X
110 stchr rdchr$(&97,1)to &81,7
120 stchr rdchr$(&80,1)to &82,7
130 stchr rdchr$(&80,1)to &80,0
140 color &80,&F0:color &81,&7F:color &82,&60:color &EC,&F5:
color &EE,&F5:color &97,&F5:color &F7,&F5
150 len 35
160 HOME$="``▲````▲▲``▲▲▲`■♠■○○■■♠■■■"
170 restore $FORMDATA
180 len 31
190 for Y=0 to 23
200      read FORMH$
210      for X=1 to 30
220           Print cursor(X,Y);chr$(&60+val(mid$(FORMH$,X,1))
);
230      next X
240 next Y
250 Print cursor(10,0);;mPrint(7,5);HOME$
260 scod 26,&80:scol 26,&06:loc 26 to 88,32
270 restore $SPKODOMO
280 for X=0 to 11
290      read CHARA7$
300      stchr CHARA7$ to &60+X,0
310      scod X,&60+X
320 next X
330 restore $SPFROG
340 for X=12 to 15
350      read CHARA7$
360      stchr CHARA7$ to &60+X,0
370      scod X,&60+X:scol X,&01
380 next X
390 restore $SPCAR
400 for X=20 to 25
410      read CHARA7$
420      stchr CHARA7$ to &60+X,0
430      scod X,&60+X:scol X,&01
440 next X
450 for X=25 to 21 step(-1)
460      Joint X to(X-1),(sgn(X-23)+3)
470 next X
480 restore $KDMCNSTDATA
490 for X=0 to 7
500      for Y=0 to 5
510      read KDMCNST(X,Y)
520      next Y
530 next X
540 SCORE=500:SUBCNST=1
550 Print cursor(1,9);"SCORE";
560 Print cursor(1,10);SCORE;
570 XX0=150:YY0=176:SPX0=0:SPX1=1
580 for X=0 to 11:scol X,&01:next
590 loc@SPX0 to XX0,YY0:loc@SPX1 to XX0,YY0+8
600 TBLX=0:TBLXOLD=0
610 loc 20 to-8,39
620 SPFG=12:SPFGOLD=12:FGCNST=16:XX1=48:YY1=94
630 on error gosub $NG
640$WALK
650 if status(0)=0 then gosub $CARMOVE
660 if inkey(0)=51 then TBLX=0:goto 710
670 if inkey(0)=46 then TBLX=2:goto 710
680 if inkey(0)=54 then TBLX=4:goto 710
690 if inkey(0)=55 then TBLX=6:goto 710
700 goto 730
710 if TBLX=TBLXOLD then TBLX=TBLX+1
720 TBLXOLD=TBLX
730 for X=0 to 2
740      if X>0 then XX1=XX1+FGCNST
750      erase SPFGOLD:SPFGX=SPFG+(X mod 2)
760      loc SPFGX to XX1,(YY1-8*(X mod 2))
770      SPFGOLD=SPFGX
780      if XX1=176 then SPFG=14:FGCNST=-16
790      if XX1=48 then SPFG=12:FGCNST=16
800      XX0=XX0+KDMCNST(TBLX,0):YY0=YY0+KDMCNST(TBLX,1)
810      SPX0=KDMCNST(TBLX,2):SPX1=KDMCNST(TBLX,3+X)
820      loc@SPX1 to XX0,YY0+8
830      loc@SPX0 to XX0,YY0
840      if SPX1<>SPX1OLD then erase SPX1OLD
850      if SPX0<>SPX0OLD then erase SPX0OLD
860      Y=coinc(SPX1,12,27):if Y>11 then gosub $JUDGE
870      if(SPX1 mod 4)=1 then sleep 3,1:goto 1010
880      if(SPX1 mod 4)=2 then sg 3,4,10 else sg 3,6,10
890      sleep 5,1
900      sg 3,,0
910      Y=(YY0+12)/8
920      if Y<11 then on Y restore 1260,1270,1280,1290,1300,1
310,1320,1330,1340,1350:goto 940
930      on(Y-10)restore 1360,1370,1380,1390,1400,1410,1420,1
430,1440,1450,1460,1470,1480
940      read FORMH$
950      Y=val(mid$(FORMH$,XX0/8,1))
960      if Y=1 or Y=3 then goto 1010
970      if Y=0 or Y=5 then SCORE=0
980      if sprite(SPX1,3)=&04 then goto 1010
990      for Y=1 to 11:scol Y,&01+((sgn(Y mod 4))*3):next
1000      SUBCNST=SUBCNST*2
1010      SPX0OLD=SPX0:SPX1OLD=SPX1
1020      SCORE=SCORE-SUBCNST
1030      Print cursor(1,10);SCORE;
1040      if SCORE<1 then gosub $NG
```


★編集部のみなさんの昼食はなんですか？この前行ったら食事中で会えなかった。(神奈川県川崎市・**エリマキトカゲ**)……【**影**：そりゃもう，デリーシャスですよ，ねっ編くん？**編**：えっ⁇ま，まあね。**影**：えっ，うまくねえ⁇】

```
1050 next X
1060 goto $WALK
1070 scol SPX1,&06!scol SPX0,&06
1080 Print cursor(1,10)!"xxxx:"!
1090 Print cursor(1,12)!"RUN Y/N"!
1100 if inkey(0)=38 then Print cursor(1,12)!"THE END"!!goto
1130
1110 if inkey(0)=22 then Print cursor(1,12)!rPt$(7,chr$(&60)
)!!erase SPX0,SPX1!goto 540
1120 goto 1100
1130 Print "■"!
1140 end
1150$CHRDATA
1160 data 0004200200084002,a5a5a5a5a5a5a5a5 !!
1170 data aa55aa55aa55aa55,9b9b9b9b9b9b9b9b !!michi
1180 data 1038fe7edbfe7c18,c0c0c0c0c0c0c0c0 !!kusa
1190 data 0004200200084002,aeaeaeaeaeaeaeae !!kotei
1200 data 387c389193567e38,8e8e8ececececece !!hana
1210 data aa54543838383828,20202020f0f0f0f0 !!daikon
1220$FORMDATA
1230!          1         2         3
1240!      123456789012345678901234567890
1250 data 000000000000000002200000002220!!00
1260 data 000000000000000024420000024442!!01
1270 data 000000000000000024200000024220!!02
1280 data 000000000000000001000000001000!!03
1290 data 000000004000000001000000001000!!04
1300 data 000000004414444441000000001000!!05
1310 data 111111111111111111111111111111!!06
1320 data 222222222122222221222222221222!!07
1330 data 000000002120000021200000021200!!08
1340 data 000000002122222221200000021200!!09
1350 data 000000002111111111222222221222!!10
1360 data 000000002122222221111111111111!!11
1370 data 000000002120000021222222221222!!12
1380 data 000000002120000021200000021200!!13
1390 data 000000002120000021200000021200!!14
1400 data 222222222122222221222222221222!!15
1410 data 111111111111111111111111111111!!16
1420 data 222155555122222222222222221222!!17
1430 data 002155555120000000000000021222!!18
1440 data 002155555120000000000000021222!!19
1450 data 002155555122222222222222221222!!20
1460 data 002111111111111111111111111111!!21
1470 data 002144444144444444444441444000!!22
1480 data 002143333333333333333333334000!!23
1490$SPKODOMO
1500! foward back
1510 data 3c3c3c187e7e7eff !! ue
1520 data ffbdbd2424246666 !! shita0
1530 data 7f7f3d2426266060 !! shita1
1540 data fefebc2464640606 !! shita2
1550! left
1560 data 3c7c3c183f3f3f3f !! ue
1570 data 3c3c18381818383c !! shita0
1580 data 7ebd382c6c66e60e !! shita1
1590 data 3c7e18301f1b3b38 !! shita2
1600! right
1610 data 3c3e3c18fcfcfcfc !! ue
1620 data 3c3c181c18181c3c !! shita0
1630 data 7ebd1c3436666770 !! shita1
1640 data 3c7e180cf8d8dc1c !! shita2
1650$SPFROG
1660 data 04071e3c78f4f47a !! 12
1670 data 070f1e3e7a922040 !! 13
1680 data 20e0786c1e2f2f5e !! 14
1690 data e0f0787c5e490402 !! 15
1700$SPCAR
1710 data 000102040c1c1838 !! 20
1720 data fc0a090908080808 !! 21
1730 data 00000000080c0c0 !! 22
1740 data ffff1fdfdf5f6080 !! 23
1750 data ffff7e7c7d7d0101 !! 24
1760 data 3f7ff8f3f7f50706 !! 25
1770$KDMCNSTDATA
1780 data 0,0,0,1,1,1,0,-1,0,1,2,3,0,0,0,1,1,1,0,1,0,1,2,3,0
,0,4,5,5,5,-1,0,4,5,6,7,0,0,8,9,9,9,1,0,8,9,10,11
1790$CARMOVE
1800 X=rnd(5)+2
1810 if sprite(20,1)>50 and sprite(20,1)<255 then move 20 in
 0 to 255,39,X!goto 1850
1820 Y=rnd(100)+51
1830 loc 20 to-8,39
1840 move 20 in 0 to Y,39,X
1850 return
1860$JUDGE
1870 if Y<20 then goto $NG
1880 if Y<23 then return
1890 if Y<26 then goto $CRASH
1900 Play "t184s1","t184s1","t184s0"
1910 Play "o5co4bagfedc2o4bro5c","o5edco4bao3gfe2rrr","o3c2c
2c2c2rgrc"
1920 return 1090
1930$NG
1940 for X=0 to 180 step 2
1950       sg 0,abs(cos(450,X)),15
1960       sg 1,abs(cos(650,X)),15
1970 next X
1980 sg 0,,0!sg 1,,0
1990 return 1070
2000$CRASH
2010 for X=20 to 1000 step 2
2020       sg 0,X,(15-X/100)
2030 next X
2040 sg 0,,0
2050 Play "t92s3h8","t92s3h8","t92s3h8"
2060 Play "o3f+1","o3a1","o4c1"
2070 return 1070
```



★なんと，わが校のトレーナーの名前は"VIC-BASIC"です。思わずVICりしました。(大阪府寝屋川市・**東山聖13才**)……【**編**：ネーミングって難しいんですよね。**影**：さて，私と同じ名前の人は全国に何人いるだろうか？】

MAX MACHINE(ミニ・ベーシック)用

メリーポピンズ

国竹　勝己



プロローグ

これは，ベーマガ'83　7月号高橋はるみさんの「メリーポピンズ」と，'83 10月号高原保法さんの「ＪＵＭＰ ＢＡＬＬ」を参考にし，移植したものです。

ゲームの内容

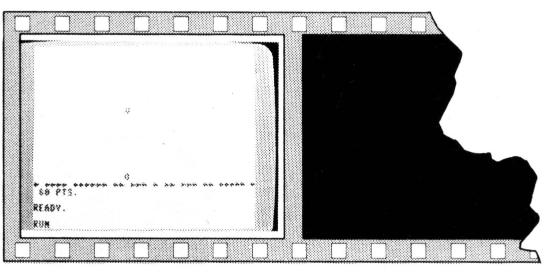
ボール(英文字の「Ｏ」)を，穴に落ちないようにしてＪＵＭＰさせるゲームです。

ＲＵＮさせると，下に「←」の行列が出ます。これを地面と思ってください。ところどころに穴があいていますが，この穴に落ちると一巻の終りです。

ボールは始め上に上がっていき，スペース・キーを押すと下降します。うまく「←」に降り立つと，ＳＣＯＲＥに10点プラスされ，また上昇します。

●P・S●

ゲームが終わると，19行のＣＨＲ$（131）でＲＥＡＤＹの下に「ＲＵＮ」と自動的に出るようにしてあります。したがって，再ゲームは［ＲＥＴＵＲＮ］だけでＯＫです。



《写真１》フワリフワリと，ボールがバウンドします

CHECKER FLAG

Dr.D：ＭＡＸユーザーしょ君！　毎月おもしろい作品を，どうもありがとう。メモリが少なくて，プログラムを組むのも大変だと思うが，アイデアを活かした作品をよろしくな！

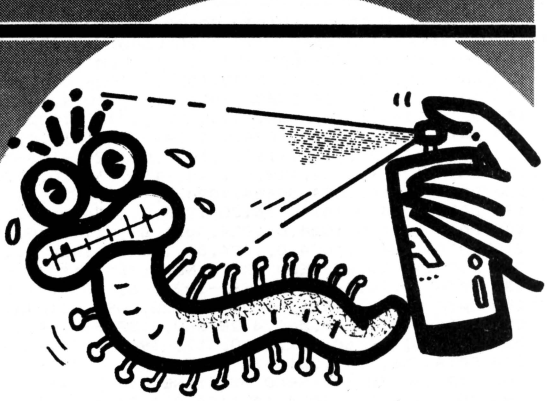
メリーポピンズのプログラム・リスト

```
10 A$="←←←← ← ←←← ←←←←← ←← ← ←←←←←← ←← ←
←←←← ←←":D$="←":X=1760:Y=-40:PRINT"C"
11 POKE1400,22:POKEX,15
12 GETG$:IFG$=" "ANDX<1760THENY=40
13 POKEX,32:X=X+Y:POKEX,15:IFX=1400THEN1
9
14 P=PEEK(X+40):IFP=32ANDX=1760THEN19
15 IFP=31THENY=-40:S=S+10
16 IFD$="←"THENIFINT(RND(1)*3)<1THEND$="
 ":GOTO18
17 IFD$=" "THEND$="←"
18 A$=MID$(A$,2,39)+D$:PRINT"HDDDDDDDDDD
DDDDDDDDD"A$:GOTO12
19 PRINTS"PTS."CHR$(131)
```

★ここに何を書こうかと思うと，今月も頭が痛くなる。(滋賀県滋賀郡・沖　昌哲14才)……【編：みなさんにお願いです。もっとおもしろいＯＦがこないと返事ができませんよ!!影：今月もまた，頭が痛かったネー!!】

むしたいじ

吉田　晴俊



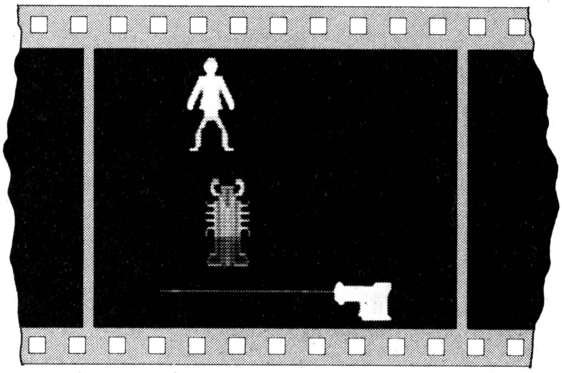
内　容

自分(人間)と水鉄砲(殺虫剤が入っている)を操って，虫をたいじしてください。虫は人間に近づき，しだいに速くなります。

人間が虫にふれると死に，3人死ぬと終りです。

使いかた

[2]，[4]，[6]，[8]，[+]，[−]とスペース・キーを使います。始めは水鉄砲が動き，スペース・キーで殺虫剤が出ます。[+]のキーを押すと，自分を動かせます。[−]のキーを押すと，鉄砲が動きます。なお，自分が動いている時にスペース・キーを押しても，殺虫剤は出ます。



《写真1》人間とむしと水鉄砲の拡大写真

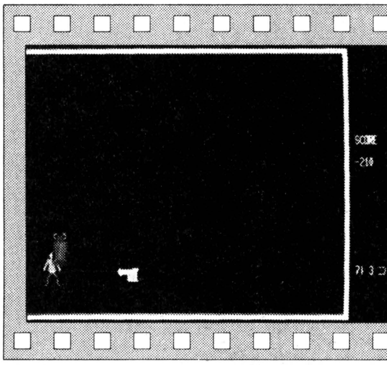
プログラムのしくみ

まずメイン1に行き，鉄砲が動きます。[+]のキーを押すとメイン2に行きます。あとは，虫を動かすルーチンや判定ルーチンなどに行きます。

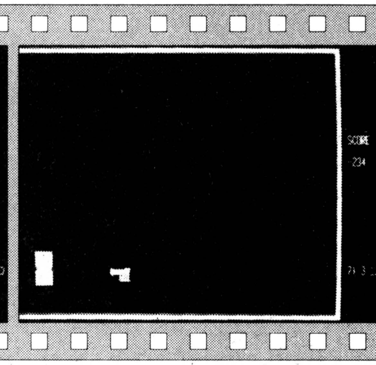
CHECKER FLAG

影：うひゃ，グラフィックのデータ文がいっぱいだね。

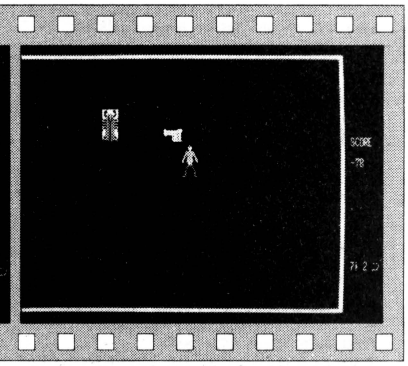
Dr.D：PC―8801のユーザーは，このMULTI8のデータがそっくり使えるってのを知ってたかな？　それと，人間と水鉄砲のキャラを動かすルーチンが二つあるんだ。440〜600行がそうだが，ここは変数を共通にして，ひとつにまとめてみてはどうかな?



《写真2》　むしは人間をねらって近づいてきます



《写真3》　ギャーッ!!　むしにやられたところ



《写真4》　シュッシュッ!　こんどはむしをやっつけたぞ!!

★小学校からパソコンをやっているが，中学にはいってやっとエラーの嵐からぬけだした。が，こんどはパソコンやるひまがない!!（奈良県奈良市・**安田知也12才**）……【**編**：私も同じで趣味でパソコンやるヒマがないよ!!】

```
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7:CLS 3:DEFINT A-Z:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,
I):NEXT:PLAY"T255L6407V12","T255L6401V13":DIM G%(153),T%(63),M%(153)
110 FOR I=0 TO 153:READ G%(I):NEXT:REM ***  ｼﾞ ﾌﾞ ﾝ  ***
120 DATA 25,25,0,1024,15872,1024,0,1024,0,1024,32512,1024,0,1024,21760,1024
130 DATA 23808,1024,23808,1024,10752,1024,15872,1024,13824,1024,2048,1024
140 DATA 7168,1024,7168,1024,-253,1248,0,1024,0,1024,-249,1264,0,1024,0,1024
150 DATA -241,1272,0,1024,0,1024,-226,1212,0,1024,0,1024,-196,1182,0,1024
160 DATA 0,1024,-136,1167,0,1024,0,1024,-15,-31545,0,1024,0,1024,-31,-31549
170 DATA 128,-31744,128,-31744,-125,-31520,192,-31743,192,-31743,2048,1024
180 DATA 30464,1024,30464,1024,0,1024,-256,1152,0,1024,0,1024,-255,1216,0
190 DATA 1024,0,1024,-16125,1248,0,1024,0,1024,-32761,1264,0,1024,0,1024,14
200 DATA 1080,0,1024,0,1024,30,1084,0,1024,0,1024,30,1084,0,1024,0,1024,30
210 DATA 1084,0,1024,0,1024,30,1084,0,1024,0,1024,0,1024,248,-31729,0,0
220 FOR I=0 TO 63:READ T%(I):NEXT:REM ***  ﾃ ｯ ﾎﾟ ｳ  ***
230 DATA 30,10,96,-1021,96,-1021,96,-1021,-1,21757,-1,1276,-1,-21250,128,2048
240 DATA 21973,-1921,-1,-1793,128,4096,-21846,4256,-1,-3841,-1,4320,-49,4320
250 DATA -49,-3841,560,4128,560,4128,560,-4033,768,4320,768,4320,768,-3841
260 DATA 512,4160,512,4160,512,-3969,1024,4224,1024,4224,1024,-3841,256,-769
270 DATA 256,-769,256,-769,0,0
280 FOR I=0 TO 153:READ M%(I):NEXT:REM *** ﾃ ｷ ( ﾑ ｼ ) ***
290 DATA 25,25,0,1024,15,1144,0,1024,15,1144,-32737,1276,15,1144,31,1148,-32705
300 DATA 1278,31,1148,21784,1036,-200,1166,21784,1036,32540,1052,-32708,1182
310 DATA 30492,1052,32527,1144,-32737,1276,30479,1144,-256,1152,-32753,1272
320 DATA -2304,1152,-121,-31504,-15993,-31504,30596,-31728,-129,1279,-7809
330 DATA 1279,30588,1055,-249,1264,-8953,1264,23812,1040,-1,-31489,-10753
340 DATA -31489,24060,-31713,-249,1264,-11001,1264,23812,1040,-1,-31489,-10753
350 DATA -31489,24060,-31713,-249,1264,-11001,1264,23812,1040,-129,1279,-10881
360 DATA 1279,23932,1055,-121,-31504,-10873,-31504,23940,-31728,-121,-31504
370 DATA -10873,-31504,23940,-31728,-249,1264,-11001,1264,23812,1040,-249
380 DATA 1264,-11001,1264,23812,1040,-249,1264,-11001,1264,23812,1040,-249
390 DATA 1264,-11001,1264,23812,1040,-193,1278,-10945,1278,23868,1054,-129
400 DATA 1279,-10881,1279,23872,1025,-1,-31489,-10753,-31489,23936,-31744
410 DATA -129,1279,-25473,1279,-8833,1279,0,0
420 LINE(0,0)-(550,199),2,B:LINE(8,4)-(542,195),2,B:PAINT(1,1),5,2
430 PUT@(500,150),G%:PUT@(500,130),T%:LOCATE 70,8:PRINT"SCORE":LOCATE 70,10:PRIN
T SC:LOCATE 70,20:PRINT "ｱﾄ 3 ﾆﾝ"
440 REM ====== ﾒｲﾝ 1 ======
450 S=16:S1=S/2:X=500:Y=130:X2=X:Y2=150:MN=2000:GK=3:R=1:MX=50:MY=25:SC=0
460 A=INP(0):IF A=54 AND X<500 THEN X=X+S:LINE(X-S,Y)-(X-1,Y+9),0,BF:GOTO 520
470 IF A=52 AND X>20 THEN X=X-S:LINE(X+30,Y)-(X+30+S,Y+9),0,BF:GOTO 520
480 IF A=56 AND Y>10 THEN Y=Y-S1:LINE(X,Y+10)-(X+29,Y+10+S),0,BF:GOTO 520
490 IF A=50 AND Y<170 THEN Y=Y+S1:LINE(X,Y-1)-(X+29,Y-S1),0,BF:GOTO 520
500 IF A=32 THEN LINE(X-1,Y+2)-(X-100,Y+2),3:PLAY"E":LINE(X-1,Y+2)-(X-100,Y+2),0
    :SC=SC-3:LOCATE 70,10:PRINT SC:GOSUB 670
510 IF A=43 THEN 540
520 PUT@(X,Y),T%,PSET:GOSUB 620:GOTO 460
530 REM ====== ﾒｲﾝ 2 ======
540 A=INP(0):IF A=54 AND X2<500 THEN X2=X2+S:LINE(X2-S,Y2)-(X2-1,Y2+24),0,BF:
    GOTO 600
550 IF A=52 AND X2>32 THEN X2=X2-S:LINE(X2+25,Y2)-(X2+25+S,Y2+24),0,BF:GOTO600
560 IF A=56 AND Y2>10 THEN Y2=Y2-S1:LINE(X2,Y2+25)-(X2+24,Y2+24+S),0,BF:GOTO600
570 IF A=50 AND Y2<150 THEN Y2=Y2+S1:LINE(X2,Y2-1)-(X2+24,Y2-S1),0,BF:GOTO600
580 IF A=32 THEN LINE(X-1,Y+2)-(X-100,Y+2),3:PLAY"G":LINE(X-1,Y+2)-(X-100,Y+2),0
    :SC=SC-4:LOCATE 70,10:PRINT SC:GOSUB 670
590 IF A=45 THEN 460
600 PUT@(X2,Y2),G%,PSET:GOSUB 620:PUT@(X,Y),T%,PSET:GOTO 540
610 REM === ﾃｷﾉｳｺﾞｷ ===
620 K=RND(7)*9
630 IF K<6 THEN MX=MX+(X2-MX)/MN*100:MY=MY+(Y2-MY)/MN*100
640 PLAY,"A+":PUT@(MX,MY),M%,PSET:LINE(MX,MY)-(MX+24,MY+24),0,BF:MN=MN-R*2
650 GOSUB 710:RETURN
660 REM === ｶ ｶｯﾀｶ ﾊﾝﾃｲ ===
670 IF X-80>MX AND X-80<MX+20 AND Y+2>MY AND Y+2<MY+20 THEN PUT@(MX,MY),M%,PRESE
T:PLAY"L16CEGECEGECEGEGAGAGAGAGAGARFEDCCCC":PLAY"L64":LINE(MX,MY)-(MX+24,MY+24),
0,BF:GOSUB740:MK=MK+1:SC=SC+RND(1)*100+40:LOCATE 70,10:PRINT SC:MN=MN+60
680 IF MK=R THEN R=R+1:MK=0
690 RETURN
700 REM === ｼﾞﾌﾞﾝﾉﾊﾝﾃｲ ===
710 IF POINT(X2+12,Y2)=0 OR POINT(X2,Y2+13)=0 OR POINT(X2+24,Y2+13)=0 OR POINT(X
2,Y2+24)=0 OR POINT(X2+24,Y2+24)=0 THEN PUT@(X2,Y2),G%,PRESET:PLAY"O5L16CCDDCCDD
CCDCDCDCGCGCRCRCDCDCDCDCCCRDRERFRGRCGCGCGCCC":PLAY"O7L64" ELSE RETURN
720 LINE(X2,Y2)-(X2+24,Y2+24),0,BF:MN=2000:GOSUB 740:X2=290:Y2=70:PUT@(X2,Y2),G%
:GK=GK-1:LOCATE 70,20:PRINT "ｱﾄ";GK;"ﾆﾝ":IF GK=0 THEN 830
730 RETURN
740 Z=RND(1)*8+1:ON Z GOTO 750,760,770,780,790,800,810,800,790
750 MX=10:MY=10:RETURN
760 MX=500:MY=10:RETURN
770 MX=10:MY=170:RETURN
780 MX=500:MY=170:RETURN
790 MX=300:MY=10:RETURN
800 MX=300:MY=170:RETURN
810 MX=250:MY=100:RETURN
820 REM === ｵﾜﾘ ===
830 CLS3:LOCATE 38,10:PRINT "END":LOCATE 8,7:PRINT SC;"ﾃﾝ ﾃﾞｼﾀ  ﾏﾀﾉ ｺﾞｼﾖｳ ｦ ｵﾏﾁ
ｼﾃｵﾘﾏｽ  Hit [ RETURN ] or [ N ]  key "
840 I$=INKEY$:PLAY"T108L4GR":IF I$=CHR$(13) THEN RUN ELSE IF I$="N" THEN END
    ELSE 840
```

★６月号のＯＦコーナー県別採用率……１位神奈川県20人，２位東京都14人，３位千葉県11人，４位埼玉県10人，５位兵庫県７人。ちなみに茨城県は４人です。(茨城県水戸市・**渡辺裕道10才**)……**【影：ガンバレ日本!!】**

THE BARBER II

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード MK①

南 雅晴



あなたは，床屋の見習いです。今日はじめて，バリカンを持たせてもらいました。あとは，あなたの腕しだいです。

§ あそびかた

W X A Dで，上下左右にバリカンを動かし，お客の髪を時間内に刈ってください。

髪以外のところを刈ったり，カベにぶつかると，ゲーム・オーバーです。

1面クリアごとに，制限時間が短くなります。

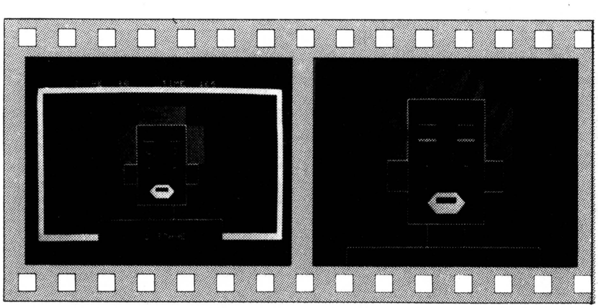
CHECKER FLAG

影：こわそうなオッチャンだね。ほんとビビッちゃうよ。

Dr.D：ワシみたいにやさしいオジサンもいるんだよ。ははは……

一同：シラーケ*!*

Dr.D：ふん，まあいい。プログラムは，単純そのもの。バリカンの移動と，300行で位置の判定をしてるだけだ。しかし，アイデアがよかったな。



《写真1》 実験台のお客さん，ゴメン*!*　《写真2》 ガツン*!* イテー*!!* コワソ〜

THE BARBER IIのプログラム・リスト

```
5 T2=200:P=1
10 V=53248:X=3:Y=2:S=40:K=0
15 TI=T2:IFT2=70THENT2=140
19 REM ====== 「ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ」 =====
20 PRINT"■":TEMPO7
30 CURSOR16,4:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
40 CURSOR13,7:PRINT"■┌        ┐■"
50 FORI=0TO4:CURSOR13,8+I:PRINT"■        ■";:NEXT
60 CURSOR14,13:PRINT"┌  ┐"
70 CURSOR14,14:PRINT"|   |":CURSOR14,15:PRINT"└┘"
80 FORI=0TO1:CURSOR16,16+I:PRINT"|    |":NEXT
90 CURSOR16,18:PRINT"└    ┘"
100 CURSOR18,19:PRINT"|  ■■■■  |"
110 CURSOR10,21:PRINT"┌              ┐"
120 FORI=0TO1:CURSOR10,22+I:PRINT"|"
125 CURSOR16,23:PRINTP;" STAGE"
130 CURSOR17,9:PRINT"__  __"
140 CURSOR17,10:PRINT"∩ ■■■■ ∪"
150 CURSOR17,13:PRINT"∩   ∪":CURSOR18,16:PRINT"■■■■"
160 FORI=0TO39:CURSORI,1:PRINT"■";:NEXT
170 FORI=1TO22:CURSOR0,I:PRINT"■";:CURSOR39,I:PRINT"■";:NEXT
180 CURSOR0,23:PRINT"■■■■■■■■■";
190 CURSOR30,23:PRINT"■■■■■■■■■";
200 A=V+X+Y*40
209 REM ====== ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ =====
210 PRINT"■       SCORE ";SC;"        TIME ";TI;" "
220 TI=TI-1:GOSUB250
230 IFTI=0THEN 390
235 IFK=60THENFORI=0TO1500:NEXT:T2=T2-10:P=P+1:GOTO10
240 POKE45514,40:USR(68):GOTO210
249 REM ====== 「ﾊﾞﾘｶﾝ ｻﾌﾞ」 =====
250 GET A$:IFA$=""THEN300
260 IFA$="A"THENS=-1
270 IFA$="D"THENS=1
280 IFA$="W"THENS=-40
290 IFA$="X"THENS=40
300 POKEA,0:A=A+S:AP=PEEK(A)
310 IFAP=67THEN390
320 IFAP=90THENMUSIC"C0":SC=SC+10:K=K+1:GOTO340
330 IFAP<>0THEN360
340 POKEA,221:RETURN
359 REM ====== 「ｲﾀｲﾖｰ ｻﾌﾞ」 =====
360 MUSIC"D9":FORI=0TO10:CURSOR17,10:PRINT" / \ ■■■■ / "
370 CURSOR17,10:PRINT"__ ■■■■ __"
380 POKE45514,INT(RND(1)*100):USR(68):NEXT
389 REM ====== 「ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ｻﾌﾞ」 =====
390 POKEA,107:MUSIC"C3D4"
410 CURSOR 13,13:PRINT"GAME OVER !"
430 CURSOR13,15:PRINT"YOUR SCORE IS";SC
440 IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR13,17:PRINT"HIGH SCORE IS";HI
450 CURSOR 13,19:PRINT"TRY AGAIN ?"
460 GETA$:IFA$="Y"THENSC=0:GOTO5
470 IFA$="N"THENPRINT"■":END
480 GOTO460
```


★ペチャパイの姉は「私グラマーになる*!!*」と言ってプログラマーになる勉強をしている。(愛知県名古屋市・**松本文右15才**)……【**つぐ美**：おっかしい*!* **影**：はは，おかしいね*!* ねっねっネ*!!* **つぐ美**：先輩，お仕事は？】

かばやきゲーム

エントリーコード MK②
大西弘太郎



内　容

あなたは，うなぎ屋のアルバイトです。7人のお客がきたので，7枚うなぎを焼かなければいけません。しかし，うなぎをこがしてしまうと，客に文句を言われます。

あそびかた

左右に動いて，煙が五つ出ているうなぎの前にきます。そのとき，[SPACE]キーを押すと，うなぎがひっくり返されます。もう一度ひっくり返せれば100点が入ります。

煙が五つ出たままでほうっておくと，今度煙が出るときにうなぎがこげてしまいます。三度うなぎをこがしてしまうと，あなたは，クビになってしまいます。

7枚うなぎを焼き終えると，500円のボーナスがもらえて，つぎの客が来ます。

キー操作

右下のキー[＿]と[円]で左右に移動します。

ＭＺ－700の人は，180行の（Ｋ＄＝"＿"）と（Ｋ＄＝"円"）を（Ｋ＄＝"[←]"）と（Ｋ＄＝"[→]"）に変更してください。カーソル・キーで動くようになります。

プログラムの改造

うなぎを焼いたときの得点は，380行の＋100です。面クリアのときのボーナスは，410行の＋500です。

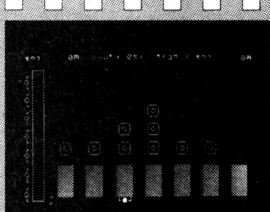
その他にも，時間制限をつける，時間によってボーナスを変える，一度ひっくり返しただけで得点が入るなどと改造してもよいと思います。

CHECKER FLAG

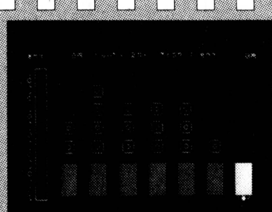
編：ふーむ，忙しそうなゲームですね。

Dr.D：さて，180行の人の動きの判定式がよくできてるな。他機種の場合でも，＊をＡＮＤに変えれば，ウマクいくだろう。

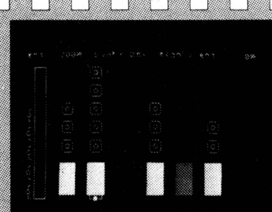
あとは，230～240行がウナギを焼くか焼かないかでKEY入力に行くかの判定だが，230行のＲＮＤを8倍にして，ＯＮ　Ａ　ＧＯＳＵＢを使うといい。もちろん，8倍にしたのは，8のときは焼かずにもどるということだ。



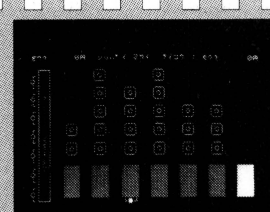
《写真1》 ゲーム・スタート！



《写真2》 一丁あがりー!!



《写真3》 ざっとこんな調子で



《写真4》 ああ，こげついちゃった！

★★俺よりＢＡＳＩＣを知っているやつは皆ゴロシだ。**仲間**：だいぶん弾がいりますぜ。(埼玉県入間郡・山本　正　13才)……【**影**：グハハハ!!迫力あるぜ!!そうだ，俺よりエライやつも皆ゴロシだぜ!!**編集長**：ま，まさか??】

最後に

意外と難しいゲームです。3面をクリアする人は，まずいないでしょう。

参　考

ＰＣ－6001「はるみのゲーム・ライブラリー」

ベーマガＤＥＬＵＸＥ　245ページ「リバー・パトロール」

かばやきゲームのプログラム・リスト

```
100 H=0:TEMPO 7:POKE $3CEC,0:POKE $3CED,0:POKE $3CEE,0:POKE $284B,0
110 DIM U(7),H(7)
120 S=0:P=0:Q=100:L=.5
130 C=0:N=3:X=21
140 FOR I=1 TO 7:U(I)=17:NEXT I
150 FOR I=1 TO 7:H(I)= 0:NEXT I
160 GOSUB 630
170 GET K$:IF K$="" GOTO 210
180 W=(((K$="円")*(X<36))-((K$="_")*(X>6)))*5
190 IF K$=" " GOSUB 300:IF R=1 THEN R=0:GOTO 130
200 CURSOR X,23:PRINT "    ":X=X+W
210 CURSOR X,23:PRINT "└●┘"
220 FOR J=1 TO Q:NEXT J
230 O=INT(RND(1)*7)+1
240 IF (RND(1)>L)+(U(O)>17) GOTO 170
250 U(O)=U(O)-3
260 IF U(O)<2 GOTO 430
270 CURSOR O*5+1,U(O):PRINT "┌─┐■■■|o|■■■└─┘"
280 CURSOR 3,0:S$=STR$(S):PRINT SPC(5-LEN(S$));S
290 GOTO 170
300 IF U((X-1)/5)>2 THEN RETURN
310 IF H((X-1)/5)=1 GOTO 360
320 CURSOR X,18:PRINT "▒▒■■■▒▒■■■▒▒■■■▒▒■■■▒▒"
330 FOR I=2 TO 16:CURSOR X,I:PRINT "    ":NEXT I
340 H((X-1)/5)=H((X-1)/5)+1:U((X-1)/5)=17
350 RETURN
360 MUSIC "C1EGCEG":FOR I=2 TO 22:CURSOR X,I:PRINT "    ":NEXT I
370 CURSOR 0,N:PRINT " ■■ ■■ "
380 S=S+100:N=N+3:U((X-1)/5)=23
390 C=C+1:IF C<7 THEN RETURN
400 MUSIC "C1EGDACEBGEDAEDACBDGE"
410 S=S+500:Q=Q-20:L=L+.1
420 R=1:RETURN
430 CURSOR 2,7:PRINT "ア■■|■■|■■|■■|■■|■■ッ■■コ■■ケ゛■■■テ■■ル■■ソ゛"
440 FOR I=1 TO 50:POKE 4514,INT(RND(1)*100)+50:USR(68):NEXT I:MUSIC "R9R5"
450 CURSOR 1,2:PRINT "┌─┐"
460 FOR I=3 TO 22:CURSOR 1,I:PRINT "| |":NEXT I
470 CURSOR 1,23:PRINT "└─┘"
480 FOR I=2 TO 17:CURSOR O*5+1,I:PRINT "    ":NEXT I
490 U(O)=17:P=P+1
500 CURSOR 17,0:PRINT P
510 IF P<3 GOTO 170
520 IF H<S THEN H=S
530 PRINT "■"
540 CURSOR 1 ,2 :PRINT "ワタシハ ヨカイモ ウナギ゛ヲ コカ゛シタノテ゛ クビ゛ニ ナッテシマッタ。"
550 CURSOR 13,5 :PRINT "サヨウナラ.....。"
560 CURSOR 11,10:PRINT "サイコウ ノ モウケ";H
570 CURSOR 11,13:PRINT "ワタシ  ノ モウケ";S
580 CURSOR 3 ,19:PRINT "モウイチト゛ ヤルナラ Y、ヤメルナラ N ヲ オシテ クタ゛サイ。"
590 GET Y$
600 IF Y$="Y" GOTO 120
610 IF Y$="N" THEN END
620 GOTO 590
630 PRINT "■モウケ       円  シッハ゜イ  カイ  サイコウ ノ モウケ       円"
640 FOR I=3 TO 21 STEP 3:CURSOR 0,I:PRINT "┌■■o■■┘":NEXT I
650 CURSOR 1,2:PRINT "┌─┐"
660 FOR I=3 TO 22:CURSOR 1,I:PRINT "| |":NEXT I
670 CURSOR 1,23:PRINT "└─┘"
680 FORI=6TO36STEP5:CURSORI,18:PRINT"▒▒■■■▒▒■■■▒▒■■■▒▒■■■▒▒":NEXTI
690 CURSOR 33,0:H$=STR$(H):PRINT SPC(5-LEN(H$));H
700 CURSOR 3,0:S$=STR$(S):PRINT SPC(5-LEN(S$));S
710 CURSOR 17,0:PRINT P
720 RETURN
```

MZ-1200/700

★マイコンソフト「ゼノン」Ｘ１用で隠れキャラ発見！なんと電波新聞社のシンボルマークが！（北海道野村郡・神田正樹14才）……【**影**：シンボルマークってこれだろ？**編**：ドキッ，それは屋上の旗では…。**影**：正解!!】

MZ-700(Hu-BASIC)用

エルドラド

エントリーコード MK③

臼井　義夫



内　容

〝19XX年，ある男，エルドラドを発見。そして，そこには……，″で始まるこのゲームは，反射神経タイプのゲームです。

あそびかた

ゲームには，縦に動く見張り人と，横に動く見張り人がいます。

死ぬ場合を説明しますと，横に動く見張り人の場合，道か建物の階段(H)にいて，その見張り人の右目(画面では左の目）のま上かま下にいるときに死にます。縦に動く見張り人の場合，道か建物の階段(Ⅰ)にいて，その見張り人の目のま横にいるときに死にます。

つぎは得点のことですが，MAN(自分の動かす人)は，パワー・フード(■)を三つ食べた後，ゴールデン・プレート(◆)を一つとって，それをプレート・ホール(◘)に入れてください。この動作を20回やると，クラウン(☷)が出ますので，それを手に入れてください。そしたら1面クリアです。

6面クリアまでは，2面クリアごとにMAN(웃)が1人増えます。それ以降は増えません。

《第1表》主な変数表

MX，MY	MANの座標
X1，Y1	横に動く見張り人の座標
X2，X2	縦に動く見張り人の座標
CX，CY	クラウンの座標
HS	ハイ・スコアの数
SC	スコアの数
RO	画面の数
MA	MANの数

操作方法

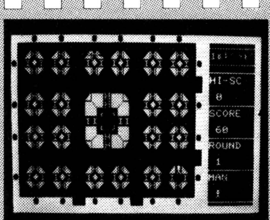
操作のしかたは，本体の右にあるカーソル・コントロール・キーで，上下左右に移動します。

CHECKER FLAG

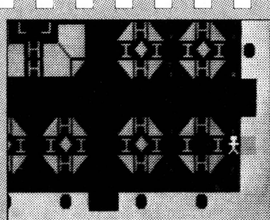
Dr.D：ゲーム・アイデアは，万引き少年の応用だな。810～840行が基本パターンだから，よーく見てごらん。

670行のIF文は，なんのためにあるのかな？　別になくてもよさそうだが。たぶんキー入力がないときは，エイリアンの動きのか所にとぶつもりだったのではないかな？

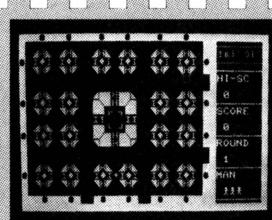
編：未完成プログラムの跡が残ってるんですね。



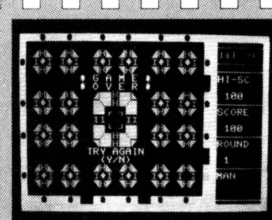
《写真1》 ゴールデン・プレートを食べました



《写真2》 プレート・ホールに入れます



《写真3》 わっ，見つかったぞ!!



《写真4》 終わっちゃった

★Dr.！オレは全然マシン語がわからん。今だにじんましん語だ!!（愛知県小牧市・**本山喜浩18才**）……【**Dr.D**：マシン語寺子屋を読んでみたまえ。知らず知らずのうちにマシン語が理解できるようになるさ。**影**：自信あり！】

参考：'83ベーマガ12月号 「ALIEN JUNGLE」(99ページ)

エルドラドのプログラム・リスト

```
10 CLS:HS=0
20 COLOR7
30 PRINT:PRINT"  *****  ゛セツメイ *****☆":PRINT
40 COLOR4:PRINT"  .";:COLOR7:PRINT"(POWER FOOD)ヲ゛3ツ゛タヘ゛テ、":PRINT
50 COLOR6:PRINT"  ◆";:COLOR7:PRINT"(GOLDEN PLATE)ヲ゛1ツ゛トッテ、":PRINT
60 COLOR5:PRINT"  ▢";:COLOR7:PRINT"(PLATE HOLE)ニ゛";:COLOR6:PRINT"◆";:COLOR7:PRIN
T"゛ヲハメル。":PRINT
70 PRINT"  コレヲ゛20カイ゛クリカエス。":PRINT
80 PRINT"  ゛20カイ゛クリカエスト、":PRINT
90 COLOR6:PRINT"    ":POKE53248!+2+13*40,255:COLOR7:LOCATE3,13:PRINT"(CROWN)カ゛テ゛ル
ノテ゛、トッテクダ゛サイ。":PRINT
100 PRINT"  ソシタラ゛1メン゛CLEARテ゛ス。":PRINT
110 PRINT"  ";CHR$(99);"(MAN)ハ゛6メンCLEAR゛マテ゛ハ、":PRINT
120 PRINT"  ゛2メンCLEAR゛スルゴ゛トニ゛ヒトリ゛ヅフエマス。":PRINT
130 PRINT"  ゛6メンCLEAR゛イコウハフエマセン。":PRINT
140 PRINT"     *** PUSH ANY KEY ***"
150 Z$=INKEY$:IFZ$<>""THEN170
160 GOTO150
170 SC=0:RO=1:MA=3:M$="-C0-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B"
180 CLS:COLOR5:LOCATE1,2:PRINT"▒▒▒▣▒▒▒▣▒▒▒▒▒▣▒▒▒▣▒▒▒▒▣▒▒▒▣▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
190 FORI=3TO21:LOCATE1,I:PRINT"▒                         ▒▒      ▒":NEXT
200 LOCATE1,22:PRINT"▒▒▣▒▒▒▣▒  ▒▣▒▒▒▣▒  ▒▣▒▒▒▣▒▒▒      ▒"
210 LOCATE1,23:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
220 FORI=5TO14STEP9:LOCATE1,I:PRINT"■■■■■■■■":LOCATE29,I:PRINT"■■■■■■■■":NEXTI
230 LOCATE29,7:PRINT" ■■ ":LOCATE29,16:PRINT" ■■ "
240 FORI=3TO21STEP9:COLOR4:LOCATEI,3:PRINT". . . .":LOCATEI,12:PRINT". . . .":LO
CATEI,21:PRINT". . . .":NEXTI
250 FORI=4TO13STEP9:LOCATE2,I:PRINT".■■■.■■■■.■■■."
260 LOCATE6,I:PRINT".■■■.■■■■.■■■."
270 LOCATE24,I:PRINT".■■■.■■■■.■■■."
280 LOCATE28,I:PRINT".■■■.■■■■.■■■.":NEXTI
290 LOCATE12,21:PRINT"      "
300 COLOR6:LOCATE31,3:PRINT"————"
310 LOCATE31,4:PRINT"エルト゛ラト゛"
320 LOCATE31,5:PRINT"————"
330 COLOR7:LOCATE31,6:PRINT"————"
340 LOCATE31,7:PRINT"HI-SC"
350 LOCATE31,9:PRINT;HS
360 LOCATE31,10:PRINT"————"
370 LOCATE31,11:PRINT"SCORE"
380 LOCATE31,13:PRINT;SC
390 LOCATE31,14:PRINT"————"
400 LOCATE31,15:PRINT"ROUND"
410 LOCATE31,17:PRINT;RO
420 LOCATE31,18:PRINT"————"
430 LOCATE31,19:PRINT"MAN"
440 LOCATE32,21:PRINTSTRING$(MA,CHR$(99))
450 LOCATE31,22:PRINT"————"
460 PY$="◢H◣■■■■I◆I■■■■◥H◤■■■"
470 FORI=3TO21STEP9:COLOR6:LOCATEI,4:PRINTSTRING$(2,PY$):LOCATEI,9:PRINTSTRING$(
2,PY$):LOCATEI,13:PRINTSTRING$(2,PY$):LOCATEI,18:PRINTSTRING$(2,PY$):NEXTI
480 COLOR0,6:LOCATE12,9:PRINT"◤┌┐ ┌┐◥"
490 LOCATE12,10:PRINT"┌╲┘ └╱┐"
500 LOCATE12,11:PRINT"└┘   └┘"
510 LOCATE12,12:PRINT"       "
520 LOCATE12,13:PRINT"┌┐   ┌┐"
530 LOCATE12,14:PRINT"└╱┐ ┌╲┘"
540 LOCATE12,15:PRINT"◣└┘ └┘◢"
550 FORI=9TO15:COLOR6,0:LOCATE15,I:PRINT"H":NEXTI
560 LOCATE14,11:PRINT"┌ ┐":LOCATE12,12:PRINT"II   II":LOCATE14,13:PRINT"└ ┘"
570 DO=3:K=0:GP=20
580 COLOR2:LOCATE10,21:PRINT"■■■■■／＼":LOCATE28,7:PRINT"■■■■■／＼"
590 COLOR7:LOCATE15,19:PRINTCHR$(99)
600 TEMPO7:MUSICM$:LOCATE10,21:PRINT"  ■■■  ":LOCATE28,7:PRINT"  ■■■  ":LOCATE15
,19:PRINT" "
610 MX=15:MY=19:X1=28:Y1=7:X2=10:Y2=21
620 Z$=INKEY$(0)
630 IFZ$="■"THENP=0:Q=-1:GOTO690
640 IFZ$="■"THENP=1:Q=0:GOTO690
650 IFZ$="■"THENP=-1:Q=0:GOTO690
660 IFZ$="■"THENP=0:Q=1:GOTO690
670 IFZ$=""THENP=0:Q=0:GOTO800
680 P=0:Q=0
690 MX=MX+P:MY=MY+Q
700 B$=CHARACTER$(MX,MY)
710 IF(MX=CX)*(MY=CY)THENLOCATEMX-P,MY-Q:PRINT" ":COLOR7:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(9
9):CX=0:CY=0:RO=RO+1:FORI=0TO100:NEXTI:MUSICM$;M$:TEMPO4:MUSICM$ELSE730
720 IF(RO>1)*(RO<=7)*((RO/2)<>(FIX(RO/2)))THENMUSIC"-C0C+C5":MA=MA+1:COLOR7:LOCA
TE32,21:PRINTSTRING$(MA,CHR$(99)):GOTO180ELSEGOTO180
730 IFB$=" "THENCOLOR6:LOCATEMX-P,MY-Q:PRINTCH$:CH$=" ":COLOR7:LOCATEMX,MY:PRINT
CHR$(99):GOTO800
740 IF(B$=".")*(DO>0)THENSC=SC+10:MUSIC"C0DE":COLOR7:LOCATE31,13:PRINTSC:DO=DO-1
:COLOR6:LOCATEMX-P,MY-Q:PRINTCH$:CH$=" ":COLOR7:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99):GOTO80
0
750 IFB$="H"THENMUSIC"C0ED":COLOR6:LOCATEMX-P,MY-Q:PRINTCH$:CH$="H":COLOR7:LOCAT
EMX,MY:PRINTCHR$(99):GOTO800
760 IFB$="I"THENMUSIC"C0ED":COLOR6:LOCATEMX-P,MY-Q:PRINTCH$:CH$="I":COLOR7:LOCAT
EMX,MY:PRINTCHR$(99):GOTO800
770 IF(B$="◆")*(DO=0)*(K=0)THENSC=SC+30:MUSIC"-C0-D-E":COLOR7:LOCATE31,13:PRINTS
C:K=1:COLOR6:LOCATEMX-P,MY-Q:PRINTCH$:CH$=" ":COLOR7:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(99):G
OTO800
780 IF(B$="▢")*(K=1)THENSC=SC+40:MUSIC"-C0C+C":COLOR7:LOCATE31,13:PRINTSC:DO=3:K
=0:GP=GP-1:COLOR6:LOCATEMX,MY:PRINT"▒":MX=MX-P:MY=MY-Q:IFGP=0THENCX=15:CY=12:POK
E53248!+CX+CY*40,255:GOTO800ELSE800
790 MX=MX-P:MY=MY-Q
800 X1=X1-.5:Y2=Y2-.5
810 IF(X1<=1)*(Y1=7)THENX1=28:Y1=16
820 IF(X1<=1)*(Y1=16)THENX1=28:Y1=7
830 IF(X2=10)*(Y2<=2)THENX2=19:Y2=21
840 IF(X2=19)*(Y2<=2)THENX2=10:Y2=21
850 COLOR2:LOCATEX1,Y1:PRINT"■■■■■／＼":LOCATEX2,Y2:PRINT"■■■■■／＼"
860 D$=CHARACTER$(X1,Y1+2)
870 IF(MY>=Y1)*(MX=X1)*((D$="H")+(D$=" ")+(D$=".")+(D$=CHR$(99)))THEN950
880 D$=CHARACTER$(X1,Y1-1)
890 IF(MY<=Y1)*(MX=X1)*((D$="H")+(D$=" ")+(D$=".")+(D$=CHR$(99)))THEN950
900 D$=CHARACTER$(X2+2,Y2)
910 IF(MX>=X2)*(MY=Y2)*((D$="I")+(D$=" ")+(D$=".")+(D$=CHR$(99)))THEN950
920 D$=CHARACTER$(X2-1,Y2)
930 IF(MX<=X2)*(MY=Y2)*((D$="I")+(D$=" ")+(D$=".")+(D$=CHR$(99)))THEN950
940 LOCATEX1,Y1:PRINT"  ■■■  ":LOCATEX2,Y2:PRINT"  ■■■  ":GOTO620
950 COLOR3:LOCATEMX,MY:PRINT"+":MM$="-C1-D-E-E-D-C":MUSICMM$,MM$,MM$,MM$,MM$:COL
OR6:LOCATEMX,MY:PRINTCH$:MA=MA-1:FORI=0TO200:NEXTI
960 IFMA<0THEN980
970 LOCATEX1,Y1:PRINT"  ■■■  ":LOCATEX2,Y2:PRINT"  ■■■  ":COLOR7:LOCATE32,21:PRI
NTSTRING$(MA,CHR$(99));" ":CH$=" ":GOTO580
980 MUSIC"C0DECDECDECDECDE"
990 COLOR7:LOCATE10,7:PRINT"* G A M E *"
1000 LOCATE10,8:PRINT"* O V E R *"
1010 LOCATE11,16:PRINT"TRY AGAIN"
1020 LOCATE13,17:PRINT"(Y/N)"
1030 Z$=INKEY$:IFZ$="Y"THENCH$=" ":GOTO170
1040 IFSGN(SC-HS)=1THENHS=SC:MUSIC"-C3C+C":COLOR7:LOCATE31,9:PRINTHS
1050 IFZ$="N"THENEND
1060 GOTO1030
```


★毎日ゲームばっかやってて顔や行動や頭の中なんかがゲームに似てきやしない？ねえ影さん。(長野市・小林盛男17才)……【影：そういえば顔のカッコウがパックマンで体がマッピーに。編：動きはトーロイドだね！】

MZ-80B/2000/2200(G-RAM1)用

小鳥大戦争

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード MB①

TAKASHI



内　容

小鳥たちが，右端の風船を割ろうとするので，ネコを左右に動かして，球（？）を撃ってやっつけてください。

全部やっつけると，1面クリアです。

遊びかた

テン・キーの[4]，[6]で左右に動き，スペース・キーで球を撃ちます。

両側にある家は，ワープ・トンネルです。また，家の中では，球は撃てません。

2面目は，画面中央に家が出てきます。3，4，5面目がどうなるかは自分でやってみてください。5面をクリアすると，1面にもどります。

プログラムについて

フロー・チャートなどはよくわからないので，プログラムが雑になってしまいました。が，これでもけっこう努力したつもりですので，かんべんしてください。

5000～5100行の小鳥に球が当たったかどうかを判定する部分は，自分ではよく理解していないのですが，なんとか動きますので変えないでください。

CHECKER FLAG

編：キャラクタが，カワイイ!!

Dr.D：ふむ，キャラクタの定義は，DATAからREADして，定義させるべきだ。このままでは，CHR$ばかりじゃないか。

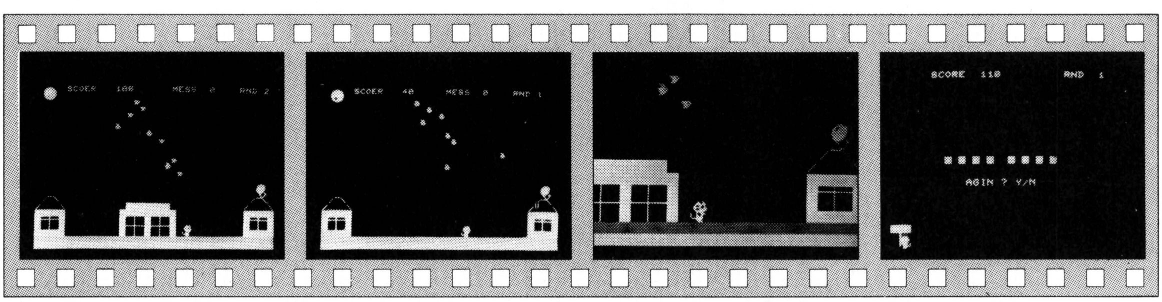
編：わかりましたか？　TAKASHI君。

最後に

ゲームをおもしろくしようとすれば，プログラムが長くなる。かといって，ショート・プログラムではいまいちコルことができない。この問題どうしたらいいでしょう。えっ，長いわりにはおもしろくない？　どうもすみません。

参考にしたもの

SUPER　Soft MAGAZINE　'83年11月号



《写真1》　早くやっつけないと……　**《写真2》　第2面目です**　**《写真3》　拡大してみるとこのとおり！**　**《写真4》　あっ，間に合わなかった**

★編集部のみなさん！25キャンペーンによってベーマガも非常に充実してきました。我々読者と編集部が一体となって，ベーマガをさらに発展させましょう！（神奈川県平塚市・**中尾潤一郎13才**）……【**編集長**：ムムム……エライ!!**影・編**：ドキッ!!今日は早く帰ろう。ねねね……。】



```
1 DEF KEY(8)=POKE$952,1667
2 POKE$952,0
10 GOSUB 60000
100 REM
200 GETA$
210 IFA$="4"THENB=B+B(B):M$=M1$(B):POSITIONX*8-8,Y:PATTERN-14,M$:X=X-1:J=-1
220 IFA$="6"THENB=B+B(B):M$=M2$(B):POSITIONX*8-8,Y:PATTERN-14,M$:X=X+1:J=1
230 IF(A$=" ")*(SI=1)GOSUB1000
240 ON RN  GOTO  250,250,3000,250,3000
250 GOSUB2000
260 IFSI=2GOSUB1007
270 IFCHARACTER$(X,20)="+"THENPOSITIONX*8-8,Y:PATTERN-14,D2$:X=X-J*33
500 GOTO100
1000 IFCHARACTER$(X,19)=CHR$(30)THENRETURN
1005 SI=2:XX=X:YY=20:MUSIC"+COF"
1007 FORI=1TO3
1010 D$=CHARACTER$(XX,YY)
1030 CURSORXX,YY+1:PRINTMM$(CC);:CURSORXX,YY+2:PRINT" ";
1040 IF(YY<1)+(D$="-") THENSI=1:MUSIC"+B0":CURSORXX,YY+1:PRINT" ";:RETURN
1041 IFD$="-"THENCURSORXX,YY+1:PRINT" ";:GOSUB5000:I=3
1050 CC=CC+1:IFCC>4THENCC=1
1051 YY=YY-1
1055 NEXTI
1060 RETURN
2000 CURSORTX(A),TY(A):PRINTO$;:POSITIONTX(A)*8,TY(A)*8:PATTERN-8,T$(D)
2010 IFRND(1)<SP THENTX(A)=TX(A)+1:D=D+B(D):IFTX(A)>35THEN6000
2027 A=A+1
2030 IFA>TTHENA=1:POSITION10,2:PATTERN-16,SU$(C):POSITION288,120:PATTERN-16,BU$
(C):C=C+B(C)
2050 RETURN
3000 CURSORN,22:PRINT" @ ";
3020 IFX=N+1THEN6050
3030 N=N+SGN(N1-N):IFN=N1THENN1=INT(RND(1)*25)+5
3200 GOTO250
5000 I=1:REM------------    ｱﾀｯｸ ?    --------------
5020 IF(XX-1=TX(I))*(YY=TY(I))THEN5040
5030 I=I+1:IFI>T THEN XX=XX+1:GOTO5000
5035 GOTO5020
5040 MUSIC"-C0":SC=SC+10*RN:CURSOR12,0:PRINTSC;
5050 TX(I)=TX(T):TY(I)=TY(T):T=T-1:A=1
5070 CURSORXX-1,YY+1:PRINT"  ";
5080 POSITIONXX*8-8,YY*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),16)
5090 CURSOR0,YY:PRINTSTRING$(" ",XX+1)
5095 IFT<1GOSUB62000:GOSUB61000:GOTO100
5100 SI=1:RETURN
6000 REM -------MESS ------
6005 CURSORTX(A),TY(A):PRINT" ";:    M=TY(A):FORI=TY(A)TO14
6010 POSITIONTX(A)*8   ,M*8:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8):M=M+1
6020 POSITIONTX(A)*8-8,M*8:PATTERN-8,T$(1):MUSIC"-COD"
6030 NEXTI
6040 POSITION288,120:PATTERN-16,STRING$(CHR$(0),32):MUSIC"+COB"
6050 MS=MS+1:MUSIC"-D4R1-D3-D0R-DR-D5-F4-E0R-E4-D0R-D4-#C1-D7R0"
6060 IFMS>2THEN65000
6070 GOSUB61002:GOTO100
6100 CONSOLEC40:GRAPHC,I101:CURSOR15,12:PRINT"RND ";RN:MUSIC"R4"
6230 GOTP62100
60000 TEMPO7:GRAPHC:DIMM1$(2),M2$(2),SU$(2),BU$(2),T$(2),S$(2),MM$(4)
60001 RN=1:MS=0:T=12:SC=0
60005 D$=STRING$(CHR$(0),14):D1$=STRING$(CHR$(0),8):D2$=D$+D$+D$
60006 SP=0.3:REM -------ﾚﾍﾞﾙ----
60010 REM  ﾈｺ ﾋﾀﾞﾘｶﾞﾜ 1 -----------------------------------------------
60020 M1$(1)=CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(2)+CHR$(6)+CHR$(15)+CHR$(7)+CHR$(1)+C
HR$(7)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(7)+CHR$(7)+"  ﾊﾟﾃﾞｱ|"
60030 M1$(1)=M1$(1)+"ｱ■1■■ﾋ"+CHR$(24)+D$
60040 REM  -----------------------------------------------------------
60050 M1$(2)=CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(2)+CHR$(6)+CHR$(15)+CHR$(7)+CHR$(1)+C
HR$(7)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(1)+"  ﾊﾟﾃﾞｱ|"
60060 M1$(2)=M1$(2)+"ｱ■1■■■"+D$
60070 REM ﾈｺ ﾐｷﾞ  1  ----------------------------------------------------
60080 M2$(1)=D$+CHR$(4)+CHR$(14)+"■3>3■"+CHR$(15)+"I##ｺ"+CHR$(15)+CHR$(7)+"||ﾀ■
■■||||"+CHR$(0)+"||"
60090 REM ﾈｺ ﾐｷﾞ  2  ----------------------------------------------------
60100 M2$(2)=D$+ CHR$(4)+CHR$(14)+"■3>3■"+CHR$(15)+"I##ｺ"+CHR$(24)+CHR$(24)+"||ﾀ
■■||||■"
60200 REM ﾀｲﾖｳ 1   ---------------------------------------------------------
60210 SU$(1)=CHR$(7)+"■?sﾒﾒﾒﾒ■pp9■"+CHR$(7)+"■■ｷﾓｲｲｲｲｲｲ■■■"
60230 REM ﾀｲﾖｳ 2
60240 SU$(2)= CHR$(7)+"■?ﾂs■ｲｲｲｲｲｲｺｺ?■"+CHR$(7)+"■■ﾎｧｲｲｲﾄ"+CHR$(15)+CHR$(15)+CH
R$(14)+"|■■"
60250 REM    ------------------------------------------------
60260 BU$(1)=CHR$(7)+"■3wﾛｲｲｲｺｺ>"+CHR$(8)+CHR$(20)+CHR$(4)+CHR$(2)+CHR$(1)+"||■
■■■ﾀ||"+CHR$(24)+CHR$(28)+CHR$(16)+CHR$(16)+"  ﾀ"
60270 REM    ------------------------------------------------
60280 BU$(2)=CHR$(15)+"■3wﾛｺｺｺ??■"+CHR$(15)+CHR$(4)+CHR$(10)+CHR$(2)+CHR$(1)+"||
■■■■ﾀ"+CHR$(0)+CHR$(2)+"6L||"
60300 T$(1)=D1$+"x<<■(~<"+CHR$(0)
60310 T$(2)=D1$+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+"■()<x"
60320 MM$(1)="\":MM$(2)="|"
60330 MM$(3)="/":MM$(4)="-"
61000 T=12
61002 X=5:Y=170:N=10:N1=15
61005 A=1:B=1:C=1:D=1:SI=1:E=1
61010 DIMB(2):B(1)=1:B(2)=-1:M$=M1$(1)
61011 CONSOLEC40:GRAPHCI101
61015 O$=" -"
61020 FORI=0TO38
61030 CURSORI,23:PRINT"■";
61040 CURSORI,24:PRINT"■";
61042 NEXTI
61045 V=0: FORI=1TO2
61050 CURSORV,17:PRINT" /‾\ ";
61060 CURSORV,18:PRINT"/   \";
61070 CURSORV,19:PRINT"■■■■■";
61080 CURSORV,20:PRINT"■+-+■";
61090 CURSORV,21:PRINT"■ | ■";
61095 CURSORV,22:PRINT"■■■■■";
61100 REM-----------------
61110 V=V+34:NEXT
61120 CURSOR5,0:PRINT"SCOER  ";SC;"      MESS ";MS;"    RND";RN
61190 REM ---------------------------------
61200 DIMTX(T),TY(T)
61210 FORI=1TOT
61220 TX(I)=I+2 :TY(I)=I+1
61230 NEXTI
61240 IF RN=2 THEN61260
61250 GOTO61310
61260 CURSOR14,18:PRINT" ■■■■■■■ "
61270 CURSOR14,19:PRINT"■■■■■■■■■"
61280 CURSOR14,20:PRINT"■ | ■ | ■"
61290 CURSOR14,21:PRINT"■+-■+-■"
61300 CURSOR14,22:PRINT"■ | ■ | ■"
61310 IF(RN=4)+(RN=5)THEN61320
61315 GOTO61520
61320 O$="--":FORI=1TOT
61330 CURSOR0,I+1:PRINTSTRING$("-",I+2 )
61340 NEXTI
61520 RETURN
62000 REM ﾒﾝﾌﾘｱ----------
62005 GRAPH I101
62010 RN=RN+1:MUSIC"E8F4G4GFEDC5C4DED5C8C":IFRN>5THENRN=1
62020 SP=SP+0.1:RETURN
65000 REM END ﾃﾞﾓ
65044 CONSOLEC40:GRAPHCI101
65046 POSITION40,180:PATTERN-14,M1$(2)
65047 CURSOR4,22:PRINT"■■"
65048 CURSOR5,23:PRINT"|"
65049 CURSOR5,24:PRINT"|"
65050 DIMB$(4)
65160 B$(1)="| | | |  | | | |"
65170 B$(2)="■ ■ ■ ■  ■ ■ ■ ■"
65180 B$(3)="| | | |  | | | |"
65190 B$(4)="■ ■ ■ ■  ■ ■ ■ ■"
65200 FORI=2TO12
65210 CURSOR12,I:PRINTB$(4)
65220 CURSOR12,I-1:PRINT"                ":MUSIC"R1"
65230 NEXTI:A=1
65250 CURSOR10,0:PRINT"SCORE ";SC;"       RND ";RN
65300 CURSOR12,12:PRINTB$(A):MUSIC"R1":CURSOR15,15:PRINT"AGIN ? Y/N"
65310 A=A+1:IFA>4THENA=1
65330 GETA$:IFA$="Y"THENMUSIC"R9R": RUN
65340 IFA$="N"THENGOTO65500
65350 GOTO65300
65500 CURSOR4,21:PRINT" ■ ";:MUSIC"R1"
65510 CURSOR4,21:PRINT" || ";:MUSIC"R1"
65520 CURSOR4,21:PRINT" ■ ";:MUSIC"R1"
65530 CURSOR4,21:PRINT"■■";:MUSIC"R1"
65535 CURSOR0,0:POKE$952,166:END
```

★科学ダジャレ集：気体かと思って期待した。液体の所へいきたい。固体はかたい。（東京都世田谷区・**渡瀬朋宣14才**）……【**編**：科学なんてあったから期待しちゃったけど，なんですかこりゃあ??**影**：さっそく研究したら？】

VICIOUS BASE

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード MB②

シンクタンク



STORY

とつぜんの侵略者たちの攻撃で，星の平和は完全に失われた。侵略者たちは，つぎつぎと進撃し，ベースを築いていった。その強大な力の前に，人々はなすすべもなかった。その時である，1人の戦士が現れたのは……。

PLAY

あなたは，侵略者と戦う戦士です。2468キーで戦士を操作し，エレベーターを利用して，2，3階にあるエネルギー・ユニットの下までいき，スペース・バーで戦士をジャンプさせて破壊してください。

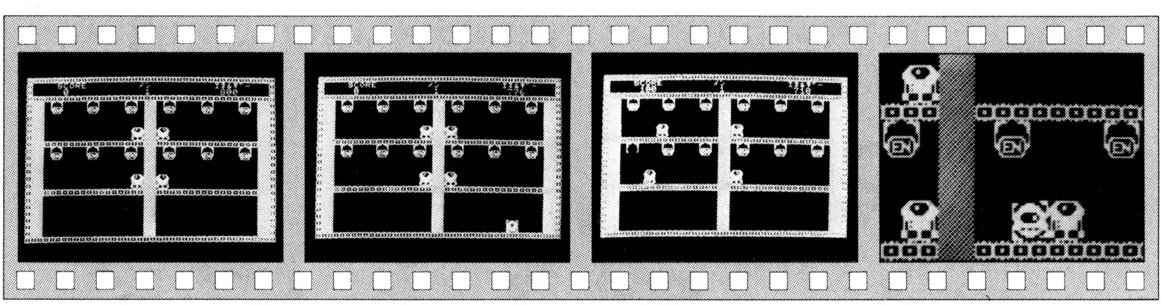
2，3階には見張り兵がいて，戦士がその階につくと動きだします。見張り兵は，階の端から端へ移動します。その際，速度を2段階に変化させますので注意を！ 見張り兵に対して，戦士は5キーによりシールドを張ることができます（シールドとはいっても，なにも表示はされません）。シールドを張ると，見張り兵は反転して行ってしまいます。

エネルギーは，画面で800ユニット（以後ユニットは省略）あって，画面が進むと100ずつ減っていきます。戦士を左右に移動させると－2，エレベータは－5，ジャンプは－20，シールドは－50です。また，エネルギー・ユニットを一つ破壊するにつれ，エネルギーは＋100，スコアは＋100，敵を反転させると＋50です。

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなか，よくできたキャラクタだ。ただ，スピードが十分とはいえないな。G-RAMを使っているからしかたがないが，テキスト画面，G－RAM(1)，G－RAM(1，2，3)のそれぞれを比べると，スピードが1倍，8倍，24倍のちがいがあるんじゃ。

編：なるほど!!



《写真1》 スタート画面キャラクタに注目！
《写真2》 さて，どこへ行こうか
《写真3》 エネルギー・ユニットをとったぞ
《写真4》 おっとシールドをかけそこなった

★今年のプロ野球順位予想――優勝－中日!!（中略）5位－巨人!!，6位－阪神!!（愛知県名古屋市・くたばれ阪神 13才）……【編：巨人，阪神ファンのみなさん！どうかおこらないでください。フフフ，がんばれドラゴンズ!!】

《第１表》プログラムの説明

10～　30	初期設定	1050～1090	画面クリアの処理
60～　340	戦士の移動サブ・ルーチン	1120～1200	READ・DATA
350～　520	メイン・ルーチン	1210～1560	初期画面サブ・ルーチン
530～　950	見張り兵移動サブ・ルーチン	1570～1630	DATA
960～1040	ゲーム・オーバー処理		

VICIOUS BASE のプログラム・リスト

```
10 CLR:CONSOLEC40:TEMPO 7
20 GRAPH I1,C,O1:DEF KEY(7)=POKE$952,1667
30 ME=1:E=800:SC=0
40 GOSUB 1120
50 GOSUB 1210:GOTO 350
60 IF (X<16) THEN RETURN
70 IF (Y=64)+(Y=120)+(Y=176)THEN X=X-8
80 E=E-2:RETURN
90 IF (X>288) THEN RETURN
100 IF (Y=64)+(Y=120)+(Y=176) THEN X=X+8
110 E=E-2:RETURN
120 IF (Y<40) THEN RETURN
130 IF (X=8)+(X=152)+(X=296) THEN Y=Y-8
140 E=E-5:RETURN
150 IF (Y>168) THEN RETURN
160 IF (X=8)+(X=152)+(X=296) THEN Y=Y+8
170 E=E-5:RETURN
180 IF (Y=64)+(Y=120)+(Y=176) THEN 200
190 RETURN
200 Y=Y-16:POSITION X,Y:PATTERN-16,RL$:E=E-20
210 IF  POINT(X+8,Y-2)=1 GOSUB 240
220 FOR I=0 TO 20:NEXT I
230 POSITION X,Y:PATTERN-16,CL$:Y=Y+16:RETURN
240 POSITION X,Y-16:PATTERN-16,ES$:E=E+100:SC=SC+100:Z=Z+1
245 IF (Z=12)*(ME=8) THEN 960
250 IF Z=12 THEN 1050
260 RETURN
320 IF (Y>120)+(Y<64) THEN RETURN
330 IF ((X>=24)*(X=<136))+((X>=168)*(X=<280)) THEN S5=1
340 E=E-50:SC=SC+50:RETURN
350 POSITION X,Y:PATTERN-16,CL$
360 GET A$
370 IF A$="4" GOSUB 60
380 IF A$="6" GOSUB 90
390 IF A$="8" GOSUB 120
400 IF A$="2" GOSUB 150
410 IF A$=" " GOSUB 180
420 IF A$="5" GOSUB 320
430 POSITION X,Y:PATTERN-16,LL$:USR(3860):GOSUB 1550
440 IF E<1 THEN 960
450 POSITION X,Y:PATTERN-16,RL$
460 IF (X>15)*(X<152)*(Y=120) THEN SI=1:GOTO 510
470 IF (X>152)*(X<296)*(Y=120) THEN SI=3:GOTO 510
480 IF (X>15)*(X<152)*(Y=64) THEN SI=2:GOTO 510
490 IF (X>152)*(X<296)*(Y=64) THEN SI=4:GOTO 510
500 GOTO 350
510 ON SI GOSUB 530, 630, 730, 830
520 GOTO 350
530 POSITION RX(1),RY(1):PATTERN-16,CL$
540 IF S5=0 THEN 570
550 IF S1$="→" THEN S1$="←":S5=0:GOTO 570
560 IF S1$="←" THEN S1$="→":S5=0:GOTO 580
570 IF S1$="←" THEN RX(1)=RX(1)-XR:POSITION RX(1),RY(1):PATTERN-16,TL$
580 IF S1$="→" THEN RX(1)=RX(1)+XR:POSITION RX(1),RY(1):PATTERN-16,TR$
590 IF (X=RX(1)-16)+(X=RX(1)+16) THEN 960
600 IF RX(1)=24 THEN S1$="→":GOSUB 930
610 IF RX(1)=136 THEN S1$="←":GOSUB 930
620 RETURN
630 POSITION RX(2),RY(2):PATTERN-16,CL$
640 IF S5=0 THEN 670
650 IF S2$="→" THEN S2$="←":S5=0:GOTO 670
660 IF S2$="←" THEN S2$="→":S5=0:GOTO 680
670 IF S2$="←" THEN RX(2)=RX(2)-XR:POSITION RX(2),RY(2):PATTERN-16,TL$
680 IF S2$="→" THEN RX(2)=RX(2)+XR:POSITION RX(2),RY(2):PATTERN-16,TR$
690 IF (X=RX(2)-16)+(X=RX(2)+16) THEN 960
700 IF RX(2)=24 THEN S2$="→":GOSUB 930
710 IF RX(2)=136 THEN S2$="←":GOSUB 930
720 RETURN
730 POSITION RX(3),RY(3):PATTERN-16,CL$
740 IF S5=0 THEN 770
750 IF S3$="←" THEN S3$="→":S5=0:GOTO 770
760 IF S3$="→" THEN S3$="←":S5=0:GOTO 780
770 IF S3$="→" THEN RX(3)=RX(3)+XR:POSITION RX(3),RY(3):PATTERN-16,TR$
780 IF S3$="←" THEN RX(3)=RX(3)-XR:POSITION RX(3),RY(3):PATTERN-16,TL$
790 IF (X=RX(3)-16)+(X=RX(3)+16) THEN 960
800 IF RX(3)=168 THEN S3$="→":GOSUB 930
810 IF RX(3)=280 THEN S3$="←":GOSUB 930
820 RETURN
830 POSITION RX(4),RY(4):PATTERN-16,CL$
840 IF S5=0 THEN 870
850 IF S4$="←" THEN S4$="→":S5=0:GOTO 870
860 IF S4$="→" THEN S4$="←":S5=0:GOTO 880
870 IF S4$="→" THEN RX(4)=RX(4)+XR:POSITION RX(4),RY(4):PATTERN-16,TR$
880 IF S4$="←" THEN RX(4)=RX(4)-XR:POSITION RX(4),RY(4):PATTERN-16,TL$
890 IF (X=RX(4)-16)+(X=RX(4)+16) THEN 960
900 IF RX(4)=168 THEN S4$="→":GOSUB 930
910 IF RX(4)=280 THEN S4$="←":GOSUB 930
920 RETURN
930 R=INT(RND(1)*2)
940 IF R=0 THEN XR=8:RETURN
950 XR=16:RETURN
960 CURSOR 4,18:PRINT"┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐"
970 CURSOR 4,19:PRINT"│ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │ │"
980 CURSOR 4,20:PRINT"└─┘ └─┘ └─┘ └─┘ └─┘ └─┘ └─┘ └─┘"
990 CURSCR 4,21:PRINT"                 Replay Y/N ?     "
1000 GET K$:IF K$="Y" THEN 1040
1010 IF K$="N" THEN 1110
1020 GOTO 1000
1040 GRAPHC:SC=0:E=800:ME=1:GOTO 50
1050 CURSOR 4,18:PRINT"┌──────────────────────────────┐"
1060 CURSOR 4,19:PRINT"│   ";ME;" ﾒﾝ  ｸﾘｱｰ  ｼﾏｼﾀ  Good     │"
1070 CURSOR 4,20:PRINT"└──────────────────────────────┘"
1080 FOR I=0 TO 900:NEXT:GRAPHC:PRINT CHR$(6)
1090 ME=ME+1:SC=SC+E:E=900-ME*100:GRAPHC:GOTO 50
1110 POKE$952,166:GRAPH C:PRINT CHR$(6):POKE3863,$30:POKE3866,$60:END
1120 FOR I=1 TO 32:READ A:RL$=RL$+CHR$(A):NEXT I
1130 FOR I=1 TO 32:READ A:LL$=LL$+CHR$(A):NEXT I
1140 FOR I=1 TO 32:READ A:EN$=EN$+CHR$(A):NEXT I
1150 FOR I=1 TO 32:READ A:ES$=ES$+CHR$(A):NEXT I
1160 FOR I=1 TO 8:READ A:LS$=LS$+CHR$(A):NEXT I
1170 FOR I=1 TO 32:READ A:TR$=TR$+CHR$(A):NEXT I
1180 FOR I=1 TO 32:READ A:TL$=TL$+CHR$(A):NEXT I
1190 FOR I=1 TO 32:CL$=CL$+CHR$(0):NEXT I
1200 RETURN
1210 POKE$952,0:DIM RX(4),RY(4):S5=0:Z=0:PRINT CHR$(6)
1230 POKE3863,2:POKE3866,60
1240 X=0:X1=0:X2=0:X3=0:X4=0:Y=0:Y1=24:Y2=80:Y3=136:Y4=192
1250 FOR I=1 TO 40
1260 POSITION X,Y:PATTERN-8,LS$:X=X+8
1270 POSITION X1,Y1:PATTERN-8,LS$:X1=X1+8
1280 POSITION X2,Y2:PATTERN-8,LS$:X2=X2+8
1290 POSITION X3,Y3:PATTERN-8,LS$:X3=X3+8
1300 POSITION X4,Y4:PATTERN-8,LS$:X4=X4+8
1310 NEXT I
1320 X=0:Y=0:X1=312:FOR I=1 TO 24
1330 POSITION X,Y:PATTERN-8,LS$
1340 POSITION X1,Y:PATTERN-8,LS$:Y=Y+8
1350 NEXT I
1360 X=8:X1=152:X2=296:Y=80:FOR I=1 TO 4
1370 POSITION X,Y:PATTERN-16,CL$
1380 POSITION X1,Y:PATTERN-16,CL$
1390 POSITIONX2,Y:PATTERN-16,CL$:Y=Y+16
1400 NEXT I
1410 X=1:X1=19:X2=37:Y=4:FOR I=1 TO 20
1420 CURSOR X,Y:PRINT"▓▓":CURSOR X1,Y:PRINT"▓▓":CURSOR X2,Y:PRINT"▓▓"
1430 Y=Y+1:NEXT I
1440 X=32:Y=32:Y1=88:FOR I=1 TO 6
1450 POSITION X,Y:PATTERN-16,EN$
1460 POSITION X,Y1:PATTERN-16,EN$:X=X+48
1470 NEXT I
1480 X=152:Y=176
1490 RX(1)=136:RX(2)=136:RX(3)=168:RX(4)=168:RY(1)=120:RY(2)=64:RY(3)=120:RY(4)
=64:S1$="←":S2$="←":S3$="→":S4$="→"
1500 FOR I=1 TO 2:POSITION RX(I),RY(I):PATTERN-16,TL$:NEXT I
1510 FOR I=3 TO 4:POSITION RX(I),RY(I):PATTERN-16,TR$:NEXT I
1520 MUSIC"G5+C3+C3+C5R8R3+D5+C3B7R9R4G3G3+C3+C3R9R3+D5+C3+G7"
1530 CURSOR 0,1:PRINT TAB(5);"SCORE";TAB(18);"ﾒﾝ";TAB(30);"ｴﾈﾙｷﾞｰ"
1540 CURSOR 0,2:PRINT TAB(18);ME
1550 CURSOR 30,2:PRINT "      ":CURSOR 5,2:PRINT SC:CURSOR 30,2:PRINT E
1560 RETURN
1570 DATA 0,227,207,159,191,248,240,240,120,127,255,242,159,207,227,248,15,199,
241,249,253,31,111,110,30,255,255,79,249,243,207,0
1580 DATA 240,227,143,159,191,248,246,246,120,127,255,242,159,207,243,0,0,199,2
43,249,253,31,15,14,30,255,255,79,249,243,199,31
1590 DATA 252,224,192,192,192,128,159,176,175,232,238,104,47,48,31,0,63,7,3,3,3
,1,249,13,149,215,247,182,148,12,248,0
1600 DATA 252,224,192,192,192,128,128,128,128,192,192,64,0,0,0,0,63,7,3,3,3,1,1
,1,1,3,3,2,0,0,0,0
1610 DATA 90,255,129,153,153,129,255,90
1620 DATA 31,56,112,240,248,252,127,127,95,95,95,95,225,225,225,31,248,28,206,2
07,31,63,254,254,234,250,234,250,135,135,135,248
1630 DATA 31,56,115,243,248,252,127,127,87,95,87,95,225,225,225,31,248,28,14,15
,31,63,254,254,250,250,250,250,135,135,135,248
```

★影さんはほんとうにこの世に存在するの？（東京都青梅市・**粟村一夫12才**）……**【編**：いい質問です。この手紙はふたとおりに解釈できますね。①あんなアホな人間いるわけない　②それでもいるのかな?? 答ーいるから迷惑だ!!**】**

クレイジー・カラス

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード MB③
海藤　忠



ストーリー

山おくに，ＰＣガケとＭＺガケがあったとさ。ペッポ君は，リンゴをとるためにこのガケにやってきた。すると，アホのカラスが〝アホー　アホー〞とじゃましてきたんだ。

遊びかた

8246で，ペッポ君が移動します。カラスにつっつかれると，５点ひかれてしまいます(**第１図**)。また，カラスのうしろからたたくと，５点加わります(**第２図**)。

３匹やられると，ゲーム・オーバーで，リンゴを全部とると１面クリアです。再ゲームはY，やめるときはNを押してください。

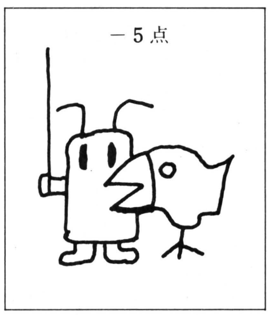
参考：まんが日本むかしばなし

CHECKER FLAG

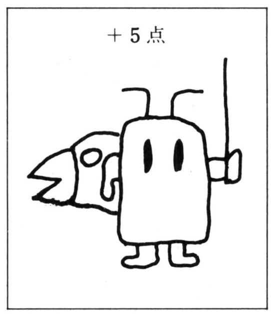
編：なかなかおもしろい，ユニークなゲームですね！

Dr.D：うむ，キャラクタもよくできとるが，リストもすっきりとまとまっとる。ＲＥＭ文で各ルーチンごとに見出しがついているから，それを参考に改良したらいい。こんなにまとまったリストは，めったにないからな！

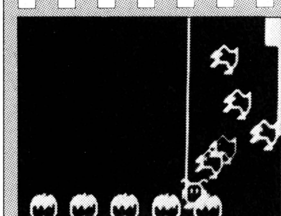




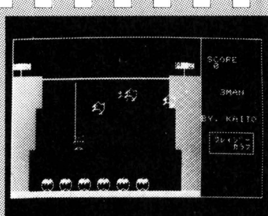
《第１図》カラスにやられた



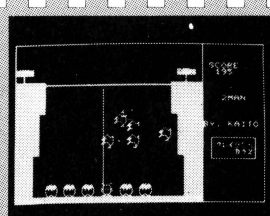
《第２図》カラスをたたいた



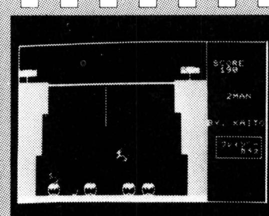
《写真１》　登場キャラクタに注目！



《写真２》　下へ降ります



《写真３》　うまくリンゴをとりました



《写真４》　おっと，ぶつかってしまった

★静岡西高マイコン部バンザーイ!!部活の時間は１時間なので，短いＬＩＳＴを載せておくれ。(静岡市・海野太孝15才)……【**編**：はい！ベーマガの人気は，ショートでおもしろい作品を掲載すること。期待してください！】

```
 10 PRINT CHR$(6):CONSOLEN,C40:TEMPO7:GRAPHC,I1,O1
 20 DIM C(5),D(5),F(39,25),K$(3),F1(30,25)
 30 SC=0:P=3:CT=1
 40 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
 100 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(2)=K$(2)+CHR$(Q):NEXT I
 110 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(1)=K$(1)+CHR$(Q):NEXT I
 120 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(3)=K$(3)+CHR$(Q):NEXT I
 130 FOR I=1 TO 32:READ Q:KA$=KA$+CHR$(Q):NEXT I
 140 FOR I=1 TO 32:READ Q:S$=S$+CHR$(Q):NEXT I
 150 X$=STRING$(CHR$(0),32)
 199 REM ──────── PATTERN DATA ────────
 200 DATA 112,136,7,8,16,18,114,82,80,80,80,16,8,7,30,62,14,17,224,16,8,72,78,74
,10,10,10,8,16,224,120,124
 210 DATA 15,16,7,8,16,22,22,22,22,22,22,16,24,167,79,31,0,128,224,16,8,72,72,72
,8,8,8,8,16,224,248,254
 220 DATA 0,1,7,8,16,18,18,18,16,16,16,16,8,7,31,127,240,8,224,16,8,104,104,104,
104,104,104,8,24,229,242,248
 230 DATA 1,2,4,24,58,122,248,8,24,63,112,224,0,0,0,0,128,65,35,31,1,1,1,1,1,193
,34,34,28,8,120,168
 240 DATA 0,13,63,127,127,255,221,136,136,128,128,128,64,65,38,24,128,24,124,254
,254,253,233,201,129,1,1,1,2,130,100,24
 269 REM ────────────────────────
 300 Q=0:LINE0,0,319,0,319,191,0,191,0,0:LINE 240,0,240,191
 310 FOR I=6 TO10:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),5):NEXT I
 320 FOR I=11TO16:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),4):NEXT I
 330 FOR I=17TO22:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),3):NEXT I
 340 CURSOR 0,0:CURSOR5,6:PRINTSTRING$("−",20)
 350 Q=25
 360 FOR I=6 TO10:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),5):NEXT I:Q=26
 370 FOR I=11TO16:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),4):NEXT I:Q=27
 380 FOR I=17TO22:CURSORQ,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),3):NEXT I
 390 CURSOR 0,23:PRINTSTRING$(CHR$(30),30)
 400 CURSOR 0,0
 410 DATA 5,8,11,14,17,20
 420 FOR I=1 TO 6:READ Q:F(Q,21)=1:POSITION Q*8,21*8:PATTERN-16,S$:NEXT I
 430 CURSOR 31,3:PRINT"SCORE"
 440 CURSOR 0,4:PRINT"■";CHR$(30);"■":CURSOR1,5:PRINT"|":CURSOR 26,4:PRINT"■";CH
R$(30);"■":CURSOR 27,5:PRINT"|"
 450 CURSOR 10,1:PRINT"ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ!!";CT;"ﾒﾝ"
 460 MUSIC"C1D1E1F1G1A1B1R9":CURSOR 10,1:PRINT"                    "
 470 CURSOR 30,12:PRINT"BY. KAITO"
 480 CURSOR 31,14:PRINT"┌──────┐"
 490 CURSOR 31,15:PRINT"|ｸﾚｲｼﾞｰ|"
 500 CURSOR 31,16:PRINT"|   ｶﾗｽ|"
 510 CURSOR 31,17:PRINT"└──────┘"
 799 REM ────────────────────────
 800 Y=6:X=10:K=2:POINT=0
 810 FOR I=1 TO 5:D(I)=10:C(I)=26:NEXTI
 999 REM ────────────────────────
 1000 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,X$
 1001 IF F(X-1,Y+1)=1 THEN POSITION(X-1)*8,(Y+1)*8:PATTERN-16,S$
 1002 IF F(X+1,Y+1)=1 THEN POSITION(X+1)*8,(Y+1)*8:PATTERN-16,S$
 1010 GET K$
 1020 IF K$="8" THEN Y=Y-1:K=2:CURSORX,Y+1:PRINT" ":IF Y=5 THEN Y=Y+1
 1030 IF K$="2" THEN Y=Y+1:K=2:CURSORX,Y:PRINT"|":IF Y=22THEN Y=Y-1:CURSORX,Y+1:
PRINT" "
 1040 IF(K$="4")*(Y=6)THEN X=X-1:K=3:IF X=4 THEN X=X+1
 1050 IF(K$="6")*(Y=6)THEN X=X+1:K=1:IF X=24THEN X=X-1
 1055 IF Y=6 THENCURSOR X,Y:PRINT"−"
 1060 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,K$(K)
 1070 Q=INT(5*RND(1))+1:GOSUB 2010
 1080 CURSOR 31,4:PRINTSC
 1090 IF F(X,Y)=1 THEN MUSIC"+E1+F1+G2+B1":POINT=POINT+1:SC=SC+200:F(X,Y)=0
 1100 IF POINT=6 THEN GOTO 2080
 1110 IF F1(X-1,Y)=1 THEN MUSIC"+E1+#D1":SC=SC+5
 1120 IF F1(X+1,Y)=1 THEN MUSIC"-D1-#C1":SC=SC-5
 1130 IF F1(X,Y)=1 THEN GOTO 2100
 1140 CURSOR 32,8:PRINT P;"MAN"
 2000 GOTO 1000
 2009 REM ──────── ｶﾗｽ ────────
 2010 C=C(Q):D=D(Q):F1(C,D)=0
 2020 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,X$
 2021 IF F(C-1,D+1)=1 THEN POSITION(C-1)*8,(D+1)*8:PATTERN-16,S$
 2022 IF F(C+1,D+1)=1 THEN POSITION(C+1)*8,(D+1)*8:PATTERN-16,S$
 2030 C=C-1:IF C=2 THEN C(Q)=27:D(Q)=Y:RETURN
 2040 IF D<Y THEN D=D+1
 2050 IF D>Y THEN D=D-1
 2055 IF F(C-1,D)=1 THEN C=C+1
 2060 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,KA$
 2070 C(Q)=C:D(Q)=D:F1(C,D)=1:RETURN
 2079 REM ──────── ﾒﾝｸﾘｱ ────────
 2080 TEMPO3:MUSIC"C1+F1+E1+#E1B3+D2+#E3+#D3+C1+D1+E1+F1+G1+A1+B1+#B2+#G1+#E1+#C
1B3G4C5":TEMPO 7
 2090 RESTORE 410:PRINT CHR$(6):GRAPHC,I1,O1:CT=CT+1:FOR I=1 TO5:F1(C(I),D(I))=0
:NEXT I:GOTO 300
 2100 REM ──────── ﾔﾗﾚﾀ! ────────
 2110 POSITION X*8,Y*8:PATTERN16,X$
 2120 Y=Y+1:IF Y=24 THEN GOTO 2140
 2130 POSITION X*8,Y*8:PATTERN16,K$(2):GOTO 2110
 2140 MUSIC"-#C3-#E6-A2-B2-C3-#E1-#F2"
 2150 FOR I=1 TO5:POSITION C(I)*8,D(I)*8:PATTERN-16,X$:F1(C(I),D(I))=0:MUSIC"-D2
":NEXT I
 2155 P=P-1:IF P=0 THEN GOTO 3000
 2160 PRINT CHR$(6):GRAPHC,I1,O1:RESTORE410:GOTO 300
 2999 REM ────────────────────────
 3000 CURSOR 8,10:PRINT"GAME OVER";SC
 3010 GET K$:IF K$="Y" THEN PRINT CHR$(6):GRAPHC,I1,O1:RESTORE 410:SC=0:CT=1:P=3
:GOTO 300
 3020 IF K$="N" THEN POKE$952,166:PRINT CHR$(6):GRAPHC,I1,O1:END
 3030 GOTO 3010
```



★素朴な疑問…H1の宣伝に載っている女の子は，H1を学校にもっていって先生にとり上げられないの？(住所不定・**青ちゃん12才**)……【**編集長**：集団生活の難しさだな。**影**：よっ，戦中の学童疎開の経験者らしい発言だね。】

MZ-2200(1Z001)用

マンガ家A子さん

エントリーコード M22①

Chino



おはなし

ここは，かの有名なマンガ家A子さんの仕事部屋です。時間は午後1時。ここの地下には〝ばるうん〟と言う風船のお化けが10匹住んでいます。

〝ばるうん〟は，大変ないたずら好きで，夜になるとA子さんの仕事部屋に出てきて，いろいろなものを持って行くのです。そして今日も，仕事道具を一つずつ持って行かれてしまった。

しめ切りは明日の5時なのだが……。1日あればなんとか間に合うので，今日の5時には仕事を始めなければならない。

そこで，アシスタントのTOM君が，勇気をだして取り返しに行くのだった……。



遊びかた

キーは[4]と[6]だけです。

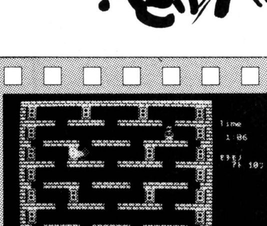
上へ行くには，左右のドアを使います。中にある八つのドアのうち，下から六つは4次元の出入り口で，上の二つは出口のみです。

1匹ずつお化けをやっつけて，道具を拾ってください。

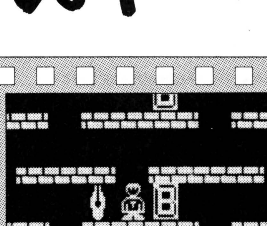
CHECKER FLAG

Dr.D：IF文が多すぎるな。内容からいって，しかたがないのはわかる。しかし，このIF文は，論理式の性質から等式の数値をその変数に引けばできるはずだ。

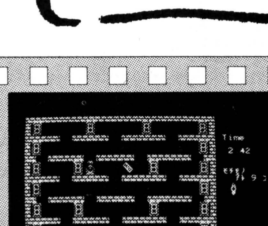
そもそも，この方法はマニュアルでは見つけにくい所にあるから，一度研究してみたらいいな。



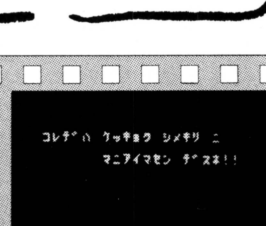
《写真1》 おっ！ばるうんだ



《写真2》 まずはペン先から



《写真3》 つぎはケシゴムです



《写真4》 結果はこのとおり。ガックリ！

★私はマイコンを愛する一青年として，生涯ベーマガを読み続けることをここに誓います。(愛知県豊橋市・**大坪祥仁15才**)……【**編**：編集長，年間購読をやめて生涯購読にしましょう！**編集長**：私の命がもたない。**影**：メンゴ！】

```
10 REM 1984/3/12~19 by Chino
20 CONSOLE C40,S0,24,N,GN:GRAPH I1,C,I2,C,I3,C,O123:TEMPO 7
30 DEF KEY(3)=POKE$952,166
40 DIM MM$(11),OO$(3),TT$(2)
50 CURSOR 11,13:PRINT "ｽｺｼ ﾏｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ !!"
60 GOSUB 1410:REM ｷｬﾗｸﾀｰ
70 GOSUB 980:REM ﾙｰﾙ ﾉ ｾﾂﾒｲ
80 GOSUB 1070:REM ｶﾞﾒﾝ
90 CURSOR 32,3:PRINT "Time":CURSOR 32,8:PRINT "ﾓﾁﾓﾉ":CURSOR 34,9:PRINT "ｱﾄ 10ｺ"
100 TI$="000100"
110 F=0:EN=0:MM=0:OO=1:FO=-1:TX=2:TY=1:XT=TX:YT=TY:XO=33:YO=7
120 REM ﾒｲﾝ
130 REM F=1..ｵﾊﾞｹ ｲﾙ
140 GRAPH I1
150 GOSUB 620:REM Time
160 IF EN THENGOTO 680:REM END
170 IF F=0 THENFX=INT(RND(1)*24)+2:FY=22:F=1
180 GOSUB 770:REM ｵﾊﾞｹ ｲﾄﾞｳ
190 IF OO=1 THENMUSIC "+CO":GOTO 220:REM ｵﾊﾞｹ ﾜｯﾀ!!
200 GOSUB 890:REM Tom ｲﾄﾞｳ
210 GOTO 120
220 REM ｵﾊﾞｹ ﾜｯﾀ!!
230 GRAPH I3
240 MM=MM+1
250 MX=INT(RND(1)*23)+4:IF MX/2<>INT(MX/2) THENMX=MX-1
260 MY=INT(RND(1)*8-1)*3+4
270 IF CHARACTER$(MX,MY)="`" THENGOTO 250
280 POSITION MX*8,MY*8:PATTERN-16,MM$(MM)
290 GRAPH I1
300 GOSUB 890:REM Tom ｲﾄﾞｳ
310 GOSUB 620:REM Time
320 IF EN THENGOTO 680:REM END
330 IF (TX=MX)*(TY=MY) THENGOSUB 430:REM ﾄｯﾀ!!:GOTO 350
340 GOTO 300
350 IF MM<10 THENGOTO 120
360 T$=TI$:PRINT "@";:GRAPH I1,C,I2,C,I3,C
370 MUSIC "CCDDEEFFGGAABB+C+C+D+D+E+E+F+F+G+G9"
380 CURSOR 12,8:PRINT "ﾖｸ ｱﾂﾒﾃ ｸﾚﾏｼﾀ!!"
390 PRINT:PRINT TAB(14);"ｺﾚﾃﾞ ﾏﾆｱｲ ﾏｽ｡"
400 PRINT:PRINT:PRINT TAB(8);"ｶｶｯﾀ ｼﾞｶﾝ ﾊ ";MID$(T$,4,1);":";RIGHT$(T$,2);" ﾏﾃﾞﾃﾞｽ｡"
410 PRINT:PRINT TAB(14);"ｺﾞｸﾛｳ ｻﾏﾃﾞｼﾀ!!"
420 GOTO 730
430 REM ﾄｯﾀ!!
440 GRAPH I3:POSITION MX*8,MY*8:PATTERN-16,MM$(0)
450 MUSIC "+E1+G1+A1+B"
460 YO=YO+3
470 IF YO=25 THENYO=10:XO=37
480 POSITION XO*8,YO*8:PATTERN-16,MM$(MM)
490 CURSOR 36,9:PRINT 10-MM;" ｺ"
500 RETURN
510 REM 4ｼﾞｹﾞﾝ ﾜｰﾌﾟ
520 OO=INT(RND(1)*(6+Q))+1
530 ON OO GOTO 540, 550, 560, 570, 580, 590, 600, 610
540 X= 8:Y= 7:RETURN
550 X=20:Y= 7:RETURN
560 X= 8:Y=13:RETURN
570 X=20:Y=13:RETURN
580 X= 8:Y=19:RETURN
590 X=20:Y=19:RETURN
600 X=10:Y= 1:RETURN
610 X=19:Y= 1:RETURN
620 REM Time
630 CURSOR 33,5:PRINT MID$(TI$,4,1);":";RIGHT$(TI$,2)
640 IF RIGHT$(TI$,3)="500" THENEN=1
650 V=VAL(RIGHT$(TI$,3))
660 IF V>420 THENMUSIC "-CO":IF V>450 THENMUSIC "-DO"
670 RETURN
680 REM END
690 MUSIC "-C-C-D-D-E-E-F-F-G-G-A-A-B-BCCDDEEFGAB+C+C+F+F9"
700 PRINT "@";:GRAPH I1,C,I2,C,I3,C
710 CURSOR 12,12:PRINT "ｺﾚﾃﾞﾊ ｹｯｷｮｸ ｼﾒｷﾘ ﾆ "
720 PRINT:PRINT TAB(18);"ﾏﾆｱｲﾏｾﾝ ﾃﾞｽﾈ!!"
730 CURSOR 10,22:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｶﾞﾝﾊﾞﾘﾏｽｶ (Y/N) ?"
740 GET N$:IF N$="N" THENPRINT "@":END
750 IF N$="Y" THENGRAPH O123:GOTO 80
760 GOTO 740
770 REM ｵﾊﾞｹ ｲﾄﾞｳ
780 REM FO=ﾐｷﾞ ｶ ﾋﾀﾞﾘ ｶ?
790 OO=OO+1:IF OO=4 THENOO=2
800 IF (CHARACTER$(FX,FY-1)<>".")*(CHARACTER$(FX+1,FY-1)<>".") THENFY=FY-1:GOTO
820
810 FX=FX+FO
820 IF (FX<=1)+(FX=>28)+(RND(1)<.05) THENFO=FO*-1
830 IF CHARACTER$(FX,FY)="`" THENQ=0:GOSUB 520:REM ﾜｰﾌﾟ:FX=X:FY=Y
840 IF FY=1 THENF=0
850 IF ((TX=FX)*(TY=FY))+((TX+1=FX)*(TY=FY)) THENF=0:OO=1
860 POSITION XF*8,YF*8:PATTERN-16,OO$(0)
870 POSITION FX*8,FY*8:PATTERN-16,OO$(OO):XF=FX:YF=FY
880 RETURN
890 REM Tom ｲﾄﾞｳ
900 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166
910 IF (CHARACTER$(TX,TY+2)<>".")*(CHARACTER$(TX+1,TY+2)<>".") THENTY=TY+1:GOTO
940
920 IF A$="4" THENTO=1:TX=TX-1:IF TX< 1 THENTX=28:IF TY>1 THENTY=TY-3
930 IF A$="6" THENTO=1:TX=TX+1:IF TX>28 THENTX= 1:IF TY>1 THENTY=TY-3
940 IF (CHARACTER$(TX,TY)="`")*(TO) THENQ=2:GOSUB 520:REM ﾜｰﾌﾟ:TX=X:TY=Y:TO=0
950 POSITION XT*8,YT*8:PATTERN-16,TT$(0)
960 POSITION TX*8,TY*8:PATTERN-16,TT$(1):XT=TX:YT=TY
970 RETURN
980 REM ｾﾂﾒｲ
990 CURSOR  8, 8:PRINT "DATA ﾉ ﾖﾐｺﾐ ｵﾜﾘ ﾏｼﾀ!!"
1000 CURSOR 10,13:PRINT "ｶﾞﾒﾝ ｦ ｶｷｵﾜﾙﾄ ｽｸﾞ"
1010 CURSOR 10,14:PRINT "  GAME ｶﾞﾊｼﾞﾏﾘﾏｽ｡"
1020 CURSOR 10,18:PRINT "ｷｰ ﾊ 4と 6 ﾃﾞｽ｡"
1030 GRAPH I1:POSITION 17*8,18*8-4:PATTERN-16,TT$(1)
1040 CURSOR 13,22:PRINT "Hit any key !!"
1050 GET A$:IF A$="" THEN 1050
1060 PRINT "@";:GRAPH I1,C,I3:RETURN
1070 REM ｶﾞﾒﾝ
1080 PRINT "................................."
1090 PRINT ".ﾄ         ﾄ        ﾄ         ﾄ ."
1100 PRINT ".                               ."
1110 PRINT "......  ......   .......  ......."
1120 PRINT ".ﾄ                            ﾄ ."
1130 PRINT ".                               ."
1140 PRINT "..  ......   ......  .......   .."
1150 PRINT ".ﾄ       `           `        ﾄ ."
1160 PRINT ".                               ."
1170 PRINT "......  ......   .......  ......."
1180 PRINT ".ﾄ                            ﾄ ."
1190 PRINT ".                               ."
1200 PRINT "..  ......   ......  .......   .."
1210 PRINT ".ﾄ       `           `        ﾄ ."
1220 PRINT ".                               ."
1230 PRINT "......  ......   .......  ......."
1240 PRINT ".ﾄ                            ﾄ ."
1250 PRINT ".                               ."
1260 PRINT "..  ......   ......  .......   .."
1270 PRINT ".ﾄ       `           `        ﾄ ."
1280 PRINT ".                               ."
```

★H1のカーソルキーが3回も変ってるぞ！ウソだと思うなら4～6月号を見くらべてみて！（札幌市・**木村真悟13才**）……【**編**：私は知ってました。**編集長**：もちろん私も。**Dr.D**：ワシもだ。**影**：私は……わたしはだれかな??】

```
34,42,162,42,162,34,34,34,252
 1820 REM ﾌｳｾﾝ ﾊﾚﾂ
 1830 DATA 0,97,112,57,24,69,245,98,6,55,112,99,37,64,0,0,16,144,198,206,60,184,
130,156,46,100,48,200,128,64,65,62
 1840 REM ﾌｳｾﾝ ﾁｼﾞﾑ
 1850 DATA 0,1,7,15,31,31,59,63,31,31,15,7,1,0,0,0,0,128,224,240,248,248,220,252
,248,248,240,224,128,64,65,62
 1860 REM ﾌｳｾﾝ ﾌﾂｳ
 1870 DATA 0,0,0,0,0,3,15,31,59,63,31,15,3,0,0,0,0,0,0,0,192,240,248,220,252,2
48,240,192,64,65,62
 1880 REM Tom
 1890 DATA 3,7,5,4,2,1,7,8,17,20,20,20,31,3,15,31,224,240,80,16,32,192,240,8,196
148,148,20,252,224,120,124
 1900 REM ﾄﾞｱ
 1910 DATA 63,48,47,47,44,44,44,47,47,44,44,44,47,47,48,63,252,12,244,244,52,52,
52,244,236,52,52,52,244,244,12,252
 1920 REM ｶﾍﾞ
 1930 DATA 0,251,251,251,0,223,223,223
 1940 REM ﾊﾘ
 1950 DATA 0,251,251,251,0,231,66,66
 1960 REM DATA END
 1970 REM ♥ﾏﾝｶﾞ ｶ ｱｺ ｻﾝ ♥ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｴﾝﾄﾞ♥
```

カーソル・コントロール・マーク（⇩⇧⇨⇦🄷Ⓒ●）の出しかた

カーソル・コントロール・マークの，簡単な出しかたをお教えします。

まず，**リスト1**を打ち込んでください。そのあとで一度RUNします。Readyが出たら，NEWします。これでOK!

使いかたは，カーソル・コントロール・マークのか所で[GRAPH][↖]と押すと，“⇩⇧⇨⇦🄷Ⓒ●”が表示されます。あとは[DEL]キーで，余分なマークを消せばいいのです。

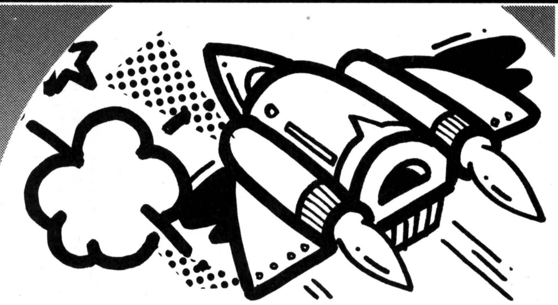
《リスト1》

```
10 FORA=0TO9:POKE4350+A,VAL(MID$("001002
003004005006030031147013",A*3+1,3)):NEXT
:POKE3530,28:POKE1990,48
20 FORA=0TO9:POKE2070+A,VAL(MID$("017254
016000000000000000032003",A*3+1,3)):NEXT
```

```
1290 PRINT "......  ......  .......  ......"
1300 PRINT ".ﾄ                       ﾄ ."
1310 PRINT ".                          ."
1320 PRINT "..............................";
1330 FOR J=0 TO 24
1340 FOR I=0 TO 31
1350 B$=CHARACTER$(I,J)
1360 IF B$="." THENPOSITION I*8,J*8:PATTERN-8,B0$:GRAPH I3
1370 IF B$="ˋ" THENGRAPH I2:POSITION I*8,J*8:PATTERN-16,TT$(2):GRAPH I3
1380 IF B$="ﾄ" THENGRAPH I2:POSITION I*8,J*8:PATTERN-16,TT$(2):CURSOR I,J:PRINT
" ";:GRAPH I3
1390 NEXT I,J
1400 RETURN
1410 REM ｷｬﾗｸﾀｰ
1420 FOR I=0 TO 11
1430 FOR J=1 TO 32
1440 READ A:MM$(I)=MM$(I)+CHR$(A)
1450 NEXT J,I
1460 FOR I=1 TO 3
1470 FOR J=1 TO 32
1480 READ A:OO$(I)=OO$(I)+CHR$(A)
1490 NEXT J,I
1500 FOR I=1 TO 2
1510 FOR J=1 TO 32
1520 READ A:TT$(I)=TT$(I)+CHR$(A)
1530 NEXT J,I
1540 FOR I=1 TO 8:READ A:B0$=B0$+CHR$(A):NEXT I
1550 FOR I=1 TO 8:READ A:B1$=B1$+CHR$(A):NEXT I
1560 OO$(0)=MM$(0):TT$(0)=MM$(0)+STRING$(CHR$(0),16)
1570 RETURN
1580 REM CLR
1590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1600 REM ﾍﾟﾝｻｷ
1610 DATA 0,2,2,2,6,6,14,14,12,12,14,7,7,7,7,3,0,128,128,128,192,192,224,224,96
,96,224,192,192,192,192,128
1620 REM ｹｼｺﾞﾑ
1630 DATA 0,0,6,15,23,48,45,29,11,7,3,1,0,0,0,0,0,0,0,128,192,224,48,248,44,2
36,24,240,96,0,0
1640 REM ｲﾝｸ
1650 DATA 0,0,0,0,0,0,7,7,7,3,15,28,57,58,60,63,0,0,0,0,0,224,224,224,192,240
,184,28,156,188,252
1660 REM ﾚｺｰﾄﾞ
1670 DATA 0,0,0,255,161,161,161,189,179,204,196,180,143,204,180,255,0,0,0,252,2
28,20,230,7,55,207,199,183,142,204,180,252
1680 REM ｶｾｯﾄ ﾃｰﾌﾟ
1690 DATA 0,0,0,12,19,16,38,38,64,76,63,15,3,0,0,0,0,0,0,0,192,48,12,98,98,4,
196,200,200,48,0
1700 REM ｴﾝﾋﾟﾂ
1710 DATA 1,1,1,3,2,4,6,11,10,10,10,10,10,10,10,15,128,128,128,192,64,32,96,208
,80,80,80,80,80,80,80,240
1720 REM ﾌﾃﾞ
1730 DATA 1,1,3,7,6,8,8,8,4,3,4,4,4,4,4,7,128,128,192,224,224,80,16,16,32,192,3
2,32,32,32,32,224
1740 REM ﾉｰﾄ
1750 DATA 255,144,144,151,144,160,192,128,128,128,128,159,128,191,128,255,254,7
0,70,102,86,70,70,6,6,6,6,230,6,246,6,254
1760 REM ﾗｼﾞｶ ｶｾｯﾄ
1770 DATA 0,0,127,64,255,213,196,255,175,216,170,216,175,216,170,255,0,0,254,2,
255,87,7,255,235,55,171,55,235,55,171,255
1780 REM ｺｰﾋｰ ｶｯﾌﾟ
1790 DATA 0,0,0,0,7,24,119,144,159,148,148,148,84,48,24,7,0,0,0,0,240,12,244,4,
28,164,36,188,36,4,12,240
1800 REM ｼﾞｼｮ
1810 DATA 14,113,78,81,84,80,84,68,69,65,67,69,66,56,7,0,0,192,56,198,62,34,42,
```


★影の頭をたたいてみれば，文明退化の音がする。(三重県鈴鹿市・**稲生卓也12才**)……【**編**：グリグリのグリ〜!! ♪カラ〜ンコロ〜ン♪**影**：こらっ，耳の穴をのぞいてなにをする。**編**：はい，世の中まっくらに見えてます。】

SECRET



25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード M22②
市橋　祐一

内　容

海の底に眠る秘密の財宝を探すため，シークレット号に乗り込んだあなたは，BOMBから逃げながら，敵機を撃退してください。

遊びかた

2，4，6，8，7，9，1，3のキーとスペース・キーを使います。

入力後，RUNするとタイトルを表示して，音楽が流れだします。この時，適当なキーを押すと，ゲームがスタートします。

画面の下にシークレット号が表示され，敵機が下降してきますので，シークレット号を敵のところまで移動して，敵機と重なったところでスペース・キーを押すと，敵機が破壊されます。

BOMBにぶつかると1機減り，500点SCOREから引かれます。壁に当たっても同じです。敵機を50機逃がすと1機減りますが，SCOREは引かれません。

1面クリアすると，2000点ボーナス点が入ります。2面目と4面目と7面目をクリアすると，1機増えます。8面目からはもとのキャラクタにもどります。

プログラムのしくみ

このゲームは，1面ごとにキャラクタが変るようにしてあります。本当はミサイルを撃って撃退するゲームにしようと思ったのですが，まあこんなふうなゲームでもけっこう楽しめるでしょう。

改造のアドバイス

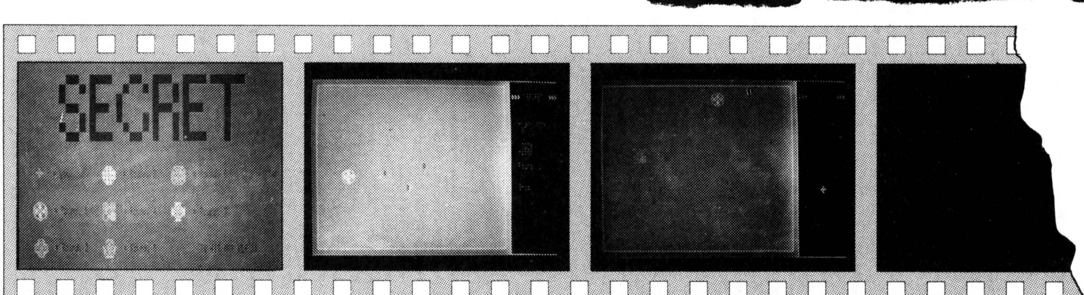
キャラクタを変えたい時は，1240行～1420行を変えるとよいでしょう。

最後に

とにかくむずかしいと思います。コツをつかむまでは，なかなかHI－SCOREは出ないでしょう。ななめに移動するキーをうまく使ってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：470～550行は，VAL(A＄)としてからON　GOTOを使ったらどうかな？
編：ASC(A＄)としてもいいですね。



《写真1》 タイトル画面。面ごとにキャラクタが変ります

《写真2》 画面は単純だが，面クリアするとオモシロクなる

《写真3》 ドカ～ン!! やったぜ!!

★ワーイ！ナムコのお地蔵さんがあったぞ!!よーく見たら〝南無子地蔵〟って書いてあったよ。(和歌山市・ブライト・クリスタル13才)……【**編集長**：おもしろいね。きっとナムコのファンかもね。**影**：そうかもね。オワリ！】

SECRETのプログラム・リスト

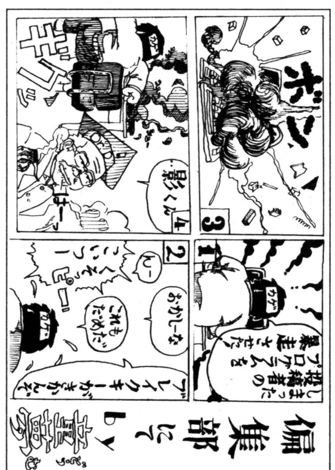
```
1 REM        << SECRET >>
2 REM
3 REM  1984ネン. シガツ  ミッカ  カンセイ
4 REM
5 REM              made by Y.Ichihashi
6 REM
10 CONSOLEC80,GN:GRAPHC7:COLOR,07:CCOLOR02,0
20 TEMPO6:HI=0:RU=1:DEF KEY(5)=POKE$ 952,166!CCOLOR7,0↑
30 FORI=0  TO  7 :READ Y:I$=I$+CHR$(Y)   :NEXT
40 FORI=8  TO 39 :READ Y:S$=S$+CHR$(Y)   :NEXT
50 FORI=40 TO 71 :READ Y:J$=J$+CHR$(Y)   :NEXT
60 FORI=72 TO103 :READ Y:BK$=BK$+CHR$(Y):NEXT
70 FORI=104TO135 :READ Y:BA$=BA$+CHR$(Y):NEXT
80 FORI=136TO167 :READ Y:K$=K$+CHR$(Y)   :NEXT
90 FORI=168TO199 :READ Y:F$=F$+CHR$(Y)   :NEXT
100 FORI=200TO231:READ Y:L$=L$+CHR$(Y)   :NEXT
110 FORI=232TO263:READ Y:T$=T$+CHR$(Y)   :NEXT
120 FORI=264TO295:READ Y:M$=M$+CHR$(Y)   :NEXT
130 FORI=0TO70    :READU$:MI$=MI$+U$      :NEXT:C$=STRING$(CHR$(255),8):CL$=STRIN
G$(CHR$(255),32):GOSUB 1430
140 CURSOR63,2:PRINT"●●●  SECRET  ●●●"
150 CURSOR65,6:PRINT"High-Score"
160 CURSOR65,9:PRINT"Score"
170 CURSOR65,12:PRINT"Round."
180 CURSOR65,15:PRINT"Ship "
190 BOX[5]0,0,250,199,F4:BOX[5]250,0,319,199,F0:BOX[5]7,7,243,192,F1
200 MUSIC"+C5+C3+C6+C5+C3+C6+D5+C3B5A3G7R5+C5+C3+C6+C5+C3+C6+E5+C3+D5B3+C6+C5R5
":X=INT(RND(1)*40+2):Y=2
210 POKE$952,0:H$=F$:G=6:R=16:M=21:P=3:O=0:SC=0:RN=1:KS=51:Z=1
220 CURSOR65,7:PRINT;HI
230 FORI=1TOP:POSITION(34+I)*8,15*8:PATTERN[5,W0]-8,I$:NEXT
240 A=INT(RND(1)*27+2):C=2:KS=KS-1
250 CURSOR65,10:PRINT"                "
260 CURSOR71,12:PRINT;RU
270 IF KS<=0 THEN P=P-1:CURSORX,Y:PRINT" ⇐⇐⇐⇐⇐⇑⇐⇑ ⇐⇐⇑⇐⇑⇐⇑ ":POSITIONA*8,C*8:PAT
TERN[1]-16,CL$:SC=SC+500:KS=51:GOTO 970
280 IF Z>=213 THEN Z=1
290 POSITION A*8,C*8:PATTERN[G,W1]-16,H$:MC$=MID$(MI$,Z,3):MUSIC MC$:Z=Z+3:CURS
ORX,Y:PRINT"●⇐⇐⇐⇐⇐⇑⇐⇑●⇐⇐⇑⇐⇑⇐⇑●"
300 CURSOR65,10:PRINT;SC
310 POSITION R*8,M*8:PATTERN[4,W1]-8,I$
320 IF CHARACTER$(R*2,M)="●"   THEN P=P-1:GOTO 970
330 IF CHARACTER$(R*2+1,M)="●" THEN P=P-1:GOTO 970
340 CURSORX,Y:PRINT" ⇐⇐⇐⇐⇐⇑⇐⇑ ⇐⇐⇑⇐⇑⇐⇑ ":Y=Y+1
350 IF X=R*2     THEN 390
360 IF X+12=R*2 THEN 390
370 IF X<R*2     THEN X=X+1
380 IF X+12>R*2 THEN X=X-1
390 IF X+7<R*2   THEN X=X+1
400 IF X+7>R*2   THEN X=X-1
410 IF Y>=23      THEN X=INT(RND(1)*40+2):Y=2
420 IF X<=1       THEN X=X+1
430 IF X>=48      THEN X=X-1
440 IF (Y-1=M)*(X>=R*2)      THEN Y=Y-1:X=X+1
450 IF (Y-2=M)*(X+11<=R*2)THEN Y=Y-1:X=X-1
460 GETA$
470 IF A$="8" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERN[1]-8,C$:M=M-1:GOTO 560
480 IF A$="2" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERN[1]-8,C$:M=M+1:GOTO 560
490 IF A$="4" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERN[1]-8,C$:R=R-1:GOTO 560
500 IF A$="6" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERN[1]-8,C$:R=R+1:GOTO 560
510 IF A$="7" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERN[1]-8,C$:R=R-2:M=M-2:GOTO 560
520 IF A$="9" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERN[1]-8,C$:R=R+2:M=M-2:GOTO 560
530 IF A$="1" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERN[1]-8,C$:R=R-2:M=M+2:GOTO 560
540 IF A$="3" THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERN[1]-8,C$:R=R+2:M=M+2:GOTO 560
550 IF A$=" " THEN POSITIONR*8,M*8:PATTERN[1]-8,C$:GOSUB 730
560 T=INT(RND(1)*10):POSITION A*8,C*8:PATTERN[1]-16,CL$
570 IF C>=21 THEN 240
580 IF A<=4  THEN A=A+1
590 IF A>=24 THEN A=A-1
600 IF T=0 THEN A=A-1:C=C+2
610 IF T=1 THEN C=C+2
620 IF T=2 THEN A=A+1:C=C+2
630 IF T=3 THEN C=C+1
640 IF T=4 THEN A=A-1:C=C+1
650 IF T=5 THEN A=A+1:C=C+1
660 IF T=6 THEN A=A+1
670 IF T=7 THEN A=A-1
680 IF M>=24 THEN M=22:R=16:P=P-1:GOTO 970
690 IF M<=0  THEN M=22:R=16:P=P-1:GOTO 970
700 IF R>=30 THEN R=16:M=22:P=P-1:GOTO 970
710 IF R<=0  THEN R=16:M=22:P=P-1:GOTO 970
720 GOTO 290
730 IF (A=R)*(C=M)       THEN 780
740 IF (A=R)*(C+1=M)     THEN 780
750 IF (A+1=R)*(C+1=M) THEN 780
770 RETURN
780 MUSIC"+A0":SC=SC+200:O=O+1:KS=KS+1:POSITIONA*8,C*8:PATTERN[1]-16,CL$
790 FORI=0TO2:POSITIONA*8,C*8:PATTERN[2,W1]-16,BA$:MUSIC"-C0-E0-G0-D0-F0-A0"
800 POSITIONA*8,C*8:PATTERN[2,W1]-16,BK$:MUSIC"-B1-B1-B1":NEXT
810 POSITIONA*8,C*8:PATTERN[1]-16,CL$
820 IF O<>5 THEN 240
830 CURSOR66,18:PRINT"C L E A R."
840 MUSIC"R5C5D5E5F8E5D8F5G6A3G5F5E8C5D5F5C5C5D5E5F5#A5A8G5F5R9"
850 SC=SC+2000:RN=RN+1:RU=RU+1:O=0:KS=51:Z=1
860 IF RN=1 THEN H$=F$:G=6:P=P+1
870 IF RN=2 THEN H$=K$:G=4
880 IF RN=3 THEN H$=J$:G=6:P=P+1
890 IF RN=4 THEN H$=S$:G=4
900 IF RN=5 THEN H$=L$:G=2:P=P+1
910 IF RN=6 THEN H$=T$:G=4
920 IF RN=7 THEN H$=M$:G=6:RN=0
930 CURSOR65,20:PRINT"HIT ANY KEY!"
940 GETKY$:IFKY$=""THEN 940
950 CURSOR66,18:PRINT"             ":X=INT(RND(1)*40+2):Y=2
960 CURSOR65,20:PRINT"             ":GOTO 230
970 POSITION(35+P)*8,15*8:PATTERN[0]-8,C$:SC=SC-500
980 IF P<=0 THEN TEMPO6:MUSIC"R5G6G3B5G5A5A5A7A6A3+C5A5B5B5B7B6B3+D5B5+C5+C5+C5
B3A3D5+C5B5A5G8R5":TEMPO7:GOTO 1040
990 MUSIC"-G1-F2-G2-C2-D1-G1-F2-G2-C2-D1R1"
1000 CURSORX,Y:PRINT" ⇐⇐⇐⇐⇐⇑⇐⇑ ⇐⇐⇑⇐⇑⇐⇑ ":X=INT(RND(1)*40+2):Y=2
1010 POSITION A*8,C*8:PATTERN[1]-16,CL$
1020 POSITION R*8,M*8:PATTERN[1]-8,C$
1030 Z=1:GOTO 240
1040 CURSOR66,18:PRINT"GAME  OVER":GOSUB 1120
1050 CURSOR63,20:PRINT"TRY  AGAIN?(Y/N)"
1060 IF HI<SC THEN HI=SC:CURSOR63,19:PRINT"You get hi-score"
1070 GETKY$
1080 IF KY$="Y"THEN  1110
1090 IF KY$="N"THEN POKE$952,166:CCOLOR7,0:GRAPHC7:CONSOLEC80:END
1100 GOTO 1070
1110 GRAPHC7:PRINTCHR$(6):RU=1:GOTO 140
1120 CURSOR 0,5
```

★ポコちゃんが崖から落ちて，心配したペコちゃんが「大丈夫？」と言ったら，ポコちゃんが「不二家」と言った。(愛知県名古屋市・**沢本　稔13才**)……**【影：不死身やのシャレだね。うまいうまいのミルキーでした。】**

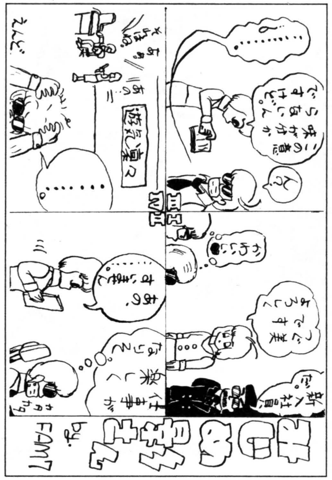
```
1130 PRINT TAB(7);"
1140 PRINT TAB(7);"
1150 PRINT TAB(7);"
1160 PRINT TAB(7);"
1170 PRINT TAB(7);"
1180 PRINT TAB(7);"
1190 PRINT TAB(7);"
1200 PRINT TAB(7);"
1210 PRINT TAB(7);"
1220 PRINT TAB(7);"
1230 RETURN
1240 DATA 24,24,36,219,219,36,24,24
1250 DATA 124,214,170,215,171,214,126,25,25,126,130,131,131,130,130,124
1260 DATA 62,85,127,213,255,85,126,152,152,126,127,255,255,127,127,62
1270 DATA 7,14,23,38,70,255,254,165,165,254,255,70,38,23,14,7
1280 DATA 224,112,232,100,98,255,127,165,165,127,255,98,100,232,112,224
1290 DATA 193,209,0,33,12,12,1,192,196,32,12,76,0,16,197,193
1300 DATA 131,147,0,4,176,48,0,75,19,128,50,48,8,163,131
1310 DATA 0,0,0,11,4,11,11,11,11,11,11,11,4,11,0,0,0
1320 DATA 0,0,208,32,208,208,208,208,208,208,208,32,208,0,0,0
1330 DATA 7,12,13,29,124,253,130,181,181,130,253,124,29,13,12,7
1340 DATA 224,48,176,184,62,191,65,173,173,65,191,62,184,176,48,224
1350 DATA 3,12,51,65,67,165,169,186,186,169,165,67,65,51,12,3
1360 DATA 192,48,204,130,194,165,149,93,93,149,165,194,130,204,48,192
1370 DATA 7,8,22,17,17,150,200,231,98,126,113,113,110,2,31,31
1380 DATA 224,16,104,136,136,105,19,231,70,126,142,142,118,64,248,248
1390 DATA 31,48,79,196,165,190,166,169,169,166,190,165,196,79,48,31
1400 DATA 248,12,242,35,165,125,101,149,149,101,125,165,35,242,12,248
1410 DATA 15,3,6,13,153,181,226,221,221,226,181,153,13,6,3,15
1420 DATA 240,192,96,176,153,173,71,187,187,71,173,153,176,96,192,240
1430 CURSOR13,3:PRINT"
1440 CURSOR13,4:PRINT"
1450 CURSOR13,5:PRINT"
1460 CURSOR13,6:PRINT"
1470 CURSOR13,7:PRINT"
1480 CURSOR13,8:PRINT"
1490 CURSOR13,9:PRINT"
1500 BOX[2]0,0,319,199,F]
1510 POSITION24+1,13*8-1  :PATTERN[4,W1]-8,I$
1520 POSITION20+1,16*8+4  :PATTERN[6,W1]-16,F$
1530 POSITION20+1,19*8+12 :PATTERN[4,W1]-16,K$
1540 POSITION100+4,13*8-3 :PATTERN[6,W1]-16,J$
1550 POSITION100+4,16*8+4 :PATTERN[4,W1]-16,S$
1560 POSITION100+4,19*8+12:PATTERN[2,W1]-16,L$
1570 POSITION180+8,13*8-3 :PATTERN[4,W1]-16,T$
1580 POSITION180+8,16*8+4 :PATTERN[6,W1]-16,M$
1590 CURSOR11,13:PRINT"= you"
1600 CURSOR11,17:PRINT"= Round.  1"
1610 CURSOR11,21:PRINT"= Round.  2"
1620 CURSOR32,13:PRINT"= Round.  3"
1630 CURSOR32,17:PRINT"= Round.  4"
1640 CURSOR32,21:PRINT"= Round.  5"
1650 CURSOR53,13:PRINT"= Round.  6"
1660 CURSOR53,17:PRINT"= Round.  7"
1670 K=1:MU$=".R5.E3.F3.G5+E5+C5+D3+C3+C5.B5.R5.D3.E3.F5+D5.B5+C3.B3.A5.G5.R5.E
3.F3.G5+C3+D3+E7.A5+D3+E3+F5+E3+D3.G5+F5+E5+D5+C8.R5"
1680 CURSOR55,21:PRINT"(( HIT ANY KEY ))"
1690 H$=MID$(MU$,K,3):MUSICH$
1700 GETA$:IFA$<>""THEN K=114
1710 K=K+3
1720 IF K=>117 THEN TEMPO7:PRINTCHR$(6):GRAPHC7:RETURN
1730 GOTO 1690
1740 DATA .RO,.RO,.RO,.RO,.RO,.RO,.RO,.EO,.GO,.AO,.GO,.EO,.GO,+CO,+CO,.AO,.AO,.
GO,.EO,.CO,.DO,.EO,.RO
1750 DATA .EO,.GO,.AO,.GO,.EO,.GO,+CO,+CO,.AO,.AO,.GO,.EO,.DO,.EO,.CO,.RO
1760 DATA .DO,.EO,.DO,.GO,.AO,.AO,.GO,.AO,.+CO,+CO,.BO,.AO,.GO,.GO,.EO,.RO
1770 DATA .EO,.GO,.AO,.GO,.EO,.GO,+CO,+CO,.AO,.AO,.GO,.EO,.DO,.EO,.CO,.RO
```

４コマ

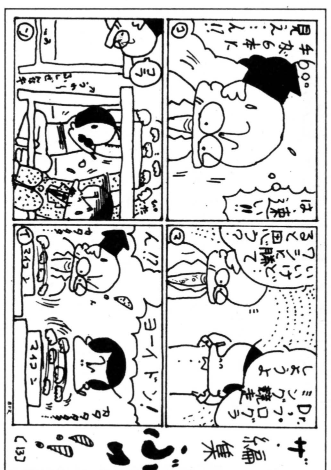
編集部



by 童夢



by FAM7



by BUK

★師いわく「ゼビウスをやってない人は化石だ」。私は井原の化石なのだろうか？（岡山県井原市・**木山一郎15才**）…
…【**編**：この師ってのはだれかな？**影**：もちDr.に決ってる！化石といえばDr.。Dr.といえばピテカントロプス!!】

MZ-5500用

ランディング・シミュレーション

エントリーコード M55①

悪魔くん



さて，今月も悪魔くんの登場ですよ。今回は，2月号に出ていたRX－78用の「ランディング・シミュレーション」を移植しました。

遊びかた

まず，プログラムを入力してRUNすると，画面に，タイトルとキー操作が出てきます。[5]のキーでゲーム・スタート。

プログラムについて

これは，3次元で表現される滑走路を2次元（TVの画面）に表示するところがミソで，プログラムの100～120行で計算しています。このようにすることで，3次元のものが，2次元の世界に入ってくることができるのです。

それと，このゲームは，ものすごく着陸することがむずかしいのです。ただ，250行の数字（8）を大きくしてあげれば，ゲームを簡単にすることができます。

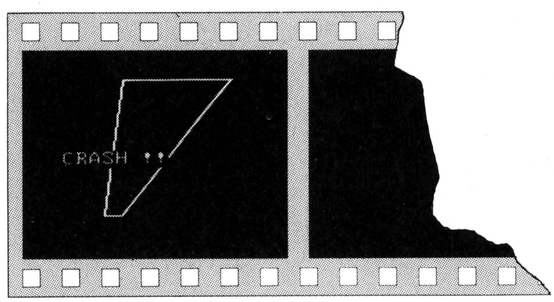
CHECKER FLAG

編：Dr.，200行目は何をやっているんですか？いっぱいＩＦ文がつながっているけど。

Dr.D：そこはじゃな，5500のテン・キーとＲＸ－78のジョイ・スティックを対応させているんじゃよ。こうしておけば，210と220行は何も変えなくてもよくなるからな。

ランディング・シミュレーションのプログラム・リスト

```
1 CONSOLE GN,VH
10 GOTO 400
100 X1=ATN((-A-X)/SQR(Y*Y+Z*Z))*E+C:X2=ATN((A-X)/SQR(Y*Y+Z*Z))*E+C
110 X3=ATN((-A-X)/SQR((Y-B)*(Y-B)+Z*Z))*E+C:X4=ATN((A-X)/SQR((Y-B)*(Y-B))+Z*Z)*E
+C
120 Y1=D+ATN(Z/Y)*E+VZ+C:Y2=D+ATN(Z/(Y-B))*E+VZ*8
130 PRINT CHR$(6):LINE [1,WO] X1,Y1,X2,Y1:LINE [1,WO] X2,Y1,X4,Y2
140 LINE [1,WO] X4,Y2,X3,Y2:LINE [1,WO] X3,Y2,X1,Y1
150 IF RND(1)>.1 THEN 200
160 X=X+INT(RND(1)*20)-10
200 GET F:IF F=6 THEN F=1 ELSE IF F=2 THEN F=7 ELSE IF F=4 THEN F=5 ELSE IF F=8
THEN F=3 ELSE F=0
210 VX=VX-(F=5)*(VX>-5)+(F=1)*(VX<5)
220 VZ=VZ-(F=3)*(VZ>-5)+(F=7)*(VZ<5)
230 X=X+VX:Z=Z+VZ:IF Z<1 THEN 270
240 Y=Y-5:IF Y>B THEN 100
250 IF (ABS(X)<8)*(Z<8))*-1 THEN CURSOR 10,5:CCOLOR C7:PRINT "LANDING !":GOTO 30
0
260 CURSOR 10,7:PRINT "MISS !!":GOTO 300
270 CCOLOR C2:CURSOR 10,5:PRINT "CRASH !!"
300 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
310 CCOLOR C7:PRINT TAB(8);"TRY AGAIN ?"
320 PRINT TAB(8);"YES[Y] NO[N]"
330 GET F$
340 IF F$="Y" THEN 400 ELSE IF F$="N" THEN END ELSE 330
350 REM
400 A=20:B=100:C=95:D=50:PI=3.14159265:E=180/PI:X=0:Y=300:Z=50:VX=0:VZ=0
410 PRINT CHR$(6):CURSOR 12,4:PRINT "LANDING GAME"
420 CCOLOR C1:CURSOR 13,8:PRINT "10 KEY PAD"
430 CCOLOR C6:CURSOR 15,13:PRINT "DOWN[8]"
440 CCOLOR C5:CURSOR 10,15:PRINT "LEFT[4]+[6]RIGHT"
450 CCOLOR C3:CURSOR 16,16:PRINT "[2]UP":CCOLOR C7
460 GET F:IF F=5 THEN 100 ELSE 460
```



《写真１》 実行画面



by おひごの姉

★デゼニランドが解けていないのに，サラダの国のトマト姫を買ってしまった。私はなんてバカなんだ！（静岡県清水市・Ｘ１ユーザー）……【影：アドベンチャーゲームのおもしろ味は，自分の能力のなさを悟ることなり！】

EXELIO

エントリーコード M55②
斉藤 豊員



説明

まず，DEMOをRUNします。DEMOを見たいかたは[Y]，見たくない（GAMEをやりたい）かたは[N]を入力してください。

[Y]を押すと，EXELIO，つまり，敵の情報が簡単に出ます。それが終わると，また入力になるので，GAMEをやりたいかたは [N] を押してください。しばらくすると，コクピットが描かれます。

上にある四角いぼうは敵の残り，左右にあるぼうは時間，左のメーターはBEAMで，右がエネルギーです。まん中の四角はメイン・スクリーン，メーターの間にある四角が，〝バトル・インフォメーション・スクリーン〟で，いろんな（といっても〝やられた〟，〝やっつけた〟など）情報が出ます。

遊びかた

まず，エクセリオをさがします。「バトル…」のところに，「FIND OUT X Y」(X，Yには，＋または－の数が入っている）と出ます。これは，X，Y座標に敵発見。とまあこんな意味です。X，Y共に0になると，エクセリオがスクリーンに出ます。

敵のピンク色になっているところに照準を定め，3回射つと，爆破できます(完全に重ならないとダメ)。1回当てるごとに，音が出ます。

ルール

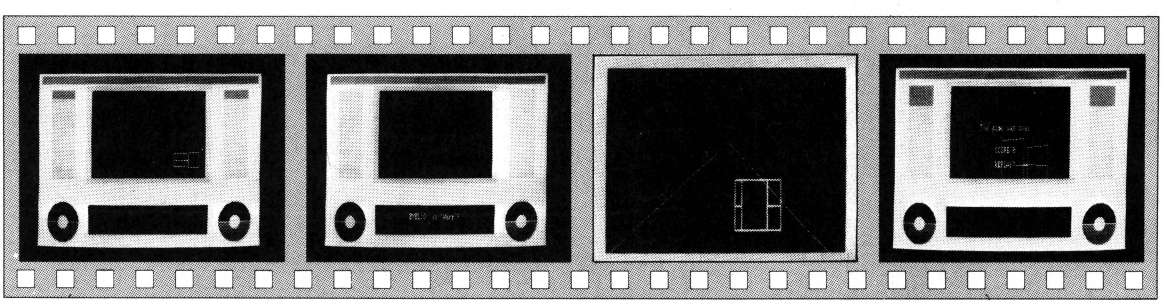
1．ビーム，エネルギー，時間のいずれかがなくなると終わり。

2．エクセリオにぶつかってもダメ（敵はグルグル右回りに近づいてくる)。

CHECKER FLAG

Dr.D：う～む，プログラムは別に問題はない。ただ，グラフィックス的なゲームだから，多少式に複雑さが見られるけれど，まあ三角関数の結果をうまく使ってはいるな。この関数の意味は，そのうちに教えよう。

また，しいて言うならば420行のX＝X－2をまずIF文を先にして，ELSE構文としてX＝X－2を入れるといい。



《写真1》 敵発見!!　《写真2》 ワープせよ！　《写真3》 おっとはずれた!!　《写真4》 終わっちゃった！

★毎月たいへん楽しく読ませてもらってます。とてもおもしろくて，ためになる雑誌です。(愛知県名古屋市・荒川貴志14才)……【編：とてもすなおなお便りでした。影：ありがとう！もっともっとおもしろくしちゃうよ!!】

3．3機破壊すると，時間の残り×100がスコアに加算されてクリア。

4．エクセリオを破壊するごとに，エネルギーは増えるが，ぶつかると，そのたびにエネルギーが減る。

5．エクセリオがスクリーン内にいる時だけ，エネルギーが減る。

6．ビームは3回当てる。

7．(ルールではないが)下に進んで行ったのに，いざ発見すると上にいた。なんてことがあるが，バグではない。

8．1機倒すごとに100点。

改造・その他

書き忘れましたが，標的（ピンク色の部分）は変わります。また，ランダムにワープします。

標的の移動速度を変えるには，ＳＰを変えてください(1行)。小さくする（5まで。それ以上小さくしたければ，1180行のところの数を同じにする）と，速くなります。

ワープを多発させたければ，390行の数を変えてください。

ビームの数を変えるには，806行のＰＰ＝ＰＰ＋3の数を変えてください。小さくすると，多くなります。1が最小，90が最大です。

エネルギーのなくなりかたの調整は，1010行のＩＦ ＶＢ＝10…を変えてください。大きくすると，おそくなります。

参考にしたもの

ベーマガ83年9月号　ＳＭＣ－70用〝ＣＯＤＯＮ〟（キャラ引用）

ベーマガ83年10月号　ジキル博士のアトリエ



評…わっ，ごちゃまぜベーマガ！(影)

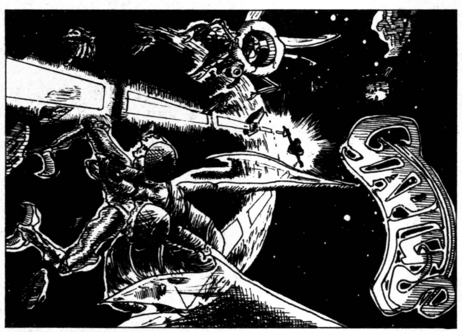
by 古河

EXELIOのプログラム・リスト

```
10 CLR:SP=15:PI=3.1415927
20 A=25:B=1:H=360:I=180:DIM X(50),C(9),EX(90),EY(90):FORIM=0TO9:C(IM)=1:NEXT:AB=
1
30 C=.4:R=PI/180:M=300:N=115:W=50:LL=1
40 TX=COS(90*R)*A:TY=SIN(180*R)*B*C+170:VV=0:FOR IM=180 TO 360 STEP 2:EX(VV)=COS
(IM*R)*45:EY(VV)=SIN(IM*R)*55*C+170:VV=VV+1:NEXT
50 DSMODE P
60 CONSOLE GH,VN:SEL G1,C1:WINDOW 0,S,0,0,0,0,639,199
70 WCON 0,1
80 BOX[1,W0]144,15,496,125    :REM 'uchiwaku'
90 BOX[2,W0]10,3,630,12,F     :REM 'EXELIO'
100 BOX[1,W0]150,150,489,184  :REM 'BOX'
110 FOR MI=0 TO 490 STEP 490
120 CIRCLE[1,W0] MI+75,170,47,.5:REM 'meter'
130 CIRCLE[1,W0] MI+75,170,15,.5:REM 'meter'
140 PAINT[1,W0]MI+75,175,1         :REM PAINT
150 LINE[1,W0]MI+28 ,170,122+MI,170:REM 'kyoukaisen'
160 PAINT[4,W0]MI+85,180,1:NEXT :REM PAINT
170 BOX[1,W0]530,20,600,120,F:REM 'BOX'
180 BOX[1,W0]40,20,110,120,F :REM 'BOX'
190 PAINT[3,W0]1,1,2,1         :REM ALL PAINT
200 PAINT[1,W0]150,16,1
210 TEMPO 7
220 REM
230 SEL G0,W1,W2:X=2:PRTY C1
240 FOR U=0 TO 50
250 X(U)=INT(RND(1)*319):NEXT
260 FOR F=0 TO 320 STEP 320
270 FOR Y=0 TO 199:FOR U=0 TO 50:SET[4,W1]X(U)+F,Y:Y=Y+2:NEXT:NEXT
280 NEXT
290 DY=70:DS=1:X=2:Y=10:PRTY W10
300 FOR MI=1 TO 50
310 WINDOW 1,S,X,DY,20,DY,40,DS:WCON 1,0
320 DY=DY-1:DS=DS+2:NEXT:DY=DY+1:DS=DS-2:Y=DY
330 GOTO 1030
340 REM**MOVE**
350 TM=TM+1:IF TM=10 THEN TM=0:GOSUB 1630
360 GET C$
370 SEL C0,G0:BLINE[2,W1]X*8+160,Y+40,X*8+170,Y+40
380 BLINE[2,W1]X*8+165,Y+36,X*8+165,Y+44
390 CC=-1*((C$="1")+(C$="3")*2+(C$="5")*3+(C$=".")*4+(C$=" ")*5)
400 ON CC GOTO 420,460,440,480,1390
410 GOTO 510
420 X=X-2:IF X<0 THEN X=38:GOTO 900
430 GOTO 490
440 Y=Y-8:IF Y<0 THEN Y=90:GOTO 940
450 GOTO 490
460 X=X+2:IF X>38 THEN X=0:GOTO 920
470 GOTO 490
480 Y=Y+8:IF Y>100 THEN Y=0:GOTO 960
490 IF LL=1 THEN 890
500 SEL G0,C0:WINDOW 1,S,X,Y,20,DY,40,DS:WCON 1,0
510 LINE[2,W1]X*8+160,Y+40,X*8+170,Y+40
520 LINE[2,W1]X*8+165,Y+36,X*8+165,Y+44
530 REM**EXELIO**
540 IF (I>=40)*(I<=60) THEN RV=I:I=240-(60-I):VV=1
550 X1=COS(I*R)*A+M:Y1=SIN(I*R)*B*C+N
560 X2=X1:Y2=SIN((H-I)*R)*B*C+N-G
570 XA=COS((I+W)*R)*A+M:YA=SIN((I+W)*R)*B*C+N
580 XB=XA:YB=SIN((H-(I+W))*R)*B*C+N-G
590 F=I:I=I+180:Q=W:W=W+10
600 XH=COS(I*R)*A+M:YH=SIN(I*R)*B*C+N
610 XL=XH:YL=SIN((H-I)*R)*B*C+N-G
620 XX=COS((I+W)*R)*A+M:YX=SIN((I+W)*R)*B*C+N
630 XY=XX:YY=SIN((H-(I+W))*R)*B*C+N-G
640 IF WW=0 THEN C(AB)=1:AB=INT(RND(1)*9):C(AB)=3:WW=SP
650 IF LL=1 THEN 810
660 LINE[C(0),W1]XH,YH,XL,YL
670 LINE[C(1),W1]XX,YX,XY,YY:LINE[C(2),W1]XX,YX,XH,YH:LINE[C(3),W1]XY,YY,XL,YL
680 LINE[C(4),W1]X1,Y1,X2,Y2
690 LINE[C(5),W1]XA,YA,XB,YB:LINE[C(6),W1]XA,YA,X1,Y1:LINE[C(7),W1]XB,YB,X2,Y2
700 YM=INT((YH-YL)/2):YO=INT((YA-YB)/2):YM=YH-YM:YO=YA-YO:LINE[C(8),W1]XH,YM,XA,
YO
710 YS=INT((YX-YY)/2):YT=INT((Y1-Y2)/2):YS=YX-YS:YT=Y1-YT:LINE[C(9),W1]XX,YS,X1,
```


★私はだーれ？　ここは，どこだ??(新潟市・**ザブングル14才**)……【**編**：たまにこんなふうになるときってない？ **影**：あるある。**編集長**：キミが仕事をさぼるとき!!**影**：ビロ〜ン！シドイ！シドイ!!う〜ん，私はだ〜れ??】

```
YT
720 IF OO=1 THEN OO=0:I=F:W=Q:GOTO 1400
730 REM**'ｹｽﾞ'**
740 BLINE[C(0),W1]XH,YH,XL,YL
750 BLINE[C(1),W1]XX,YX,XY,YY:BLINE[C(2),W1]XX,YX,XH,YH:BLINE[C(3),W1]XY,YY,XL,Y
L
760 BLINE[C(4),W1]X1,Y1,X2,Y2
770 BLINE[C(5),W1]XA,YA,XB,YB:BLINE[C(6),W1]XA,YA,X1,Y1:BLINE[C(7),W1]XB,YB,X2,Y
2
780 BLINE[C(8),W1]XH,YM,XA,YO
790 BLINE[C(9),W1]XX,YS,X1,YT
800 GOSUB 1580
810 IF VV=1 THEN VV=0:I=RV
820 I=F:W=Q:A=A+1:B=B+1:G=G+1:I=I+2:WW=WW-1
830 IF (INT(RND(1)*100)+1=1)*(LL=0) THEN 1140
840 IF I>360 THEN I=0
850 IF G<36 THEN B=B-1
860 IF B>56 THEN A=25:B=1:G=0:GOTO 1020
870 GOTO 350
880 REM**FIND**
890 ON CC GOTO 900,920,940,960
900 IF HX<>0 THEN HX=HX+1:GOTO 980
910 HX=HX+1:GOTO 990
920 IF HX<>0 THEN HX=HX-1:GOTO 980
930 HX=HX-1:GOTO 990
940 IF HY<>0 THEN HY=HY+1:GOTO 980
950 HY=HY+1:GOTO 990
960 IF HY<>0 THEN HY=HY-1:GOTO 980
970 HY=HY-1:GOTO 990
980 IF (HX=0)*(HY=0) THEN 1000
990 LL=1:SEL G1,C1:CURSOR 20,20:PRINT"                                          "
:CURSOR 20,20:PRINT"FIND OUT",HX,HY:GOTO 500
1000 SEL G1,C1:BOX[0,W0]151,151,488,183,F:LL=0:GOTO 500
1010 REM**WARP**
1020 IF LL=0 THEN 1280
1030 KT=INT(RND(1)*41)-20:JT=INT(RND(1)*101)-50
1040 ON INT(RND(1)*4)+1 GOTO 1050,1060,1070,1080
1050 JX=KT:JY=JT:GOTO 1090
1060 HX=KT:HY=JT:GOTO 1090
1070 JX=KT:HY=JT:GOTO 1090
1080 HX=KT:JY=JT
1090 LL=1:SEL C1:CURSOR20,20:PRINT"
```



by 童 夢

```
1100 CURSOR30,20:PRINT"'EXELIO' is 'Warp'!"
1110 TEMPO 7:FOR S=1 TO 10:MUSIC"-CO";"-EO";"-GO":NEXT
1120 GOTO 890
1130 REM**WARP[IN SCLEEN]**
1140 SEL GO:FM=40:MZ=30
1150 FOR U=1 TO 600 STEP 10
1160 GX=COS((U+180)*R)*FM+M:GY=SIN((U+180)*R)*MZ*C+N-(G/2)
1170 RX=COS(U*R)*FM+M:RY=SIN(U*R)*MZ*C+N-(G/2)
1180 LINE[1,W1]GX,GY,RX,RY
1190 FM=FM+1:MZ=MZ+1:NEXT
1200 FM=40:MZ=30
1210 FOR U=1 TO 600 STEP 10
1220 GX=COS((U+180)*R)*FM+M:GY=SIN((U+180)*R)*MZ*C+N-(G/2)
1230 RX=COS(U*R)*FM+M:RY=SIN(U*R)*MZ*C+N-(G/2)
1240 BLINE[1,W1]GX,GY,RX,RY
1250 FM=FM+1:MZ=MZ+1:NEXT
1260 GOTO 1030
1270 REM**CRASH**
1280 WM=X*8
1290 LINE[2,W0] WM,Y,WM+130,Y+30,WM+140,Y+50,WM+160,Y+60,WM+280,Y+40
1300 LINE[2,W0] WM+160,Y+60,WM+140,Y+80,WM+110,Y+80,WM,Y+100
1310 LINE[2,W0] WM+130,Y+80,WM+110,Y+90
1320 LINE[2,W0] WM+280,Y+40,WM+300,Y
1330 LINE[2,W0] WM+280,Y+40,WM+300,Y+50
1340 LINE[2,W0] WM+160,Y+60,WM+270,Y+100
1350 SEL C1,G1:CURSOR 35,20:PRINT[2]"CRASH!"
1360 MUSIC"-C3R-C3R-C3R";"--A3R--A3R--A3R";"--G3R--G3R--G3R"
1370 PV=10:GOSUB 1600:GOTO 1560
1380 REM**BEAM**
1390 OO=1:A=A-1:B=B-1:G=G-1:I=I-2:GOTO 540
1400 LINE[2,W1]X*8,Y+100,X*8+164,Y+39,X*8+300,Y+100
1410 BLINE[2,W1]X*8,Y+100,X*8+164,Y+39,X*8+300,Y+100
1420 IF POINT(X*8+165,Y+40)=3 THEN TEMPO 7:MUSIC"DO";"-DO";"--DO":WW=0:GOTO 1470
1430 A=A+1:B=B+1:G=G+1:I=I+2:F=I
1440 SEL G1:BLINE[4,W1]TX+75,TY,EX(PP)+75,EY(PP):PP=PP+3:IF PP>=90 THEN 1680
1450 LINE[4,W1]TX+75,TY,EX(PP)+75,EY(PP):SEL GO:GOTO 740
1460 REM**FIRE!**
1470 NN=NN+1:IF NN=3 THEN 1490
1480 GOTO 1430
1490 GX=COS(90*R)*A+M:GY=SIN(180*R)*B*C+N-(G/2)
1500 FOR T=1 TO 80
1510 CIRCLE[2,W0]GX,GY,T,.5:NEXT
1520 FOR T=1 TO 80
1530 CIRCLE[0,W0]GX,GY,T,.5:NEXT
1540 SEL C1:CURSOR 28,20:PRINT"'EXELIO' ON FIRE!!":PV=-10:IF PR-10<0 THEN PV=0
1550 GOSUB 1600:SC=SC+100:FORT=1TO500:NEXT:NN=0:EO=EO+1:GOTO 1750
1560 SEL GO:WCON /1:GRAPH C1,C2,C3,C4:LL=1:GOTO 230
1570 REM**ENELGY**
1580 VB=VB+1:IF VB=10 THEN PV=1:VB=0:GOTO 1600
1590 RETURN
1600 SEL G1:BLINE[4,W1]TX+565,TY,EX(PR)+565,EY(PR):PR=PR+PV:IF PR>=90 THEN 1680
1610 LINE[4,W1]TX+565,TY,EX(PR)+565,EY(PR):SEL GO:RETURN
1620 REM**TIME**
1630 SEL G1:LINE[2,W0]530,20+KK,600,20+KK
1640 LINE[2,W0]40,20+KK,110,20+KK
1650 IF KK=100 THEN 1680
1660 KK=KK+1:SEL GO:RETURN
1670 REM**END**
1680 SEL CO:CURSOR X+10,Y/8+5:PRINT"The game was over."
1690 CURSOR X+15,Y/8+8:PRINT"SCORE";SC
1700 CURSOR X+15,Y/8+10:PRINT"REPLAY?"
1710 GET C$:IF C$="Y" THEN RUN
1720 IF C$="N" THEN CONSOLE GH,VH:DSMODE C:END
1730 GOTO 1710
1740 REM**ROUND**
1750 SEL G1:BOX[3,W0]10,3,10+EO*210,12,F:IF EO=3 THEN 1770
1760 SEL GO:GOTO 1560
1770 ME=ME+1:SEL CO:SC=SC+(100-KK)*10:CURSOR X+13,Y/8+5:PRINT"CLEAR!";ME;"ROUND"
1780 CURSOR X+13,Y/8+7:PRINT"BONUS";SC:MUSIC"++C3RO"
1790 FOR I=1 TO 2000:NEXT:EO=0:PP=0:PR=0:VB=0:PV=0:KK=0:SP=SP-5
1800 IF SP<5 THEN SP=5
1810 WCON/1:GOTO 50
```

★ある日，雨の道ばたにボロボロのベーマガが。かわいそうで，武士の情でトドメをさした。（福岡県嘉穂郡・パオーン14才）……【一同：グハハハ!!影：おもしろいギャグだが，ベーマガをバカにしたから－35点ギャグ!!】

PASOPIA 7/5/(7)用※バージョン1.0では動きません

BEAUTIFUL NAME

エントリーコード PA①

植田　光一



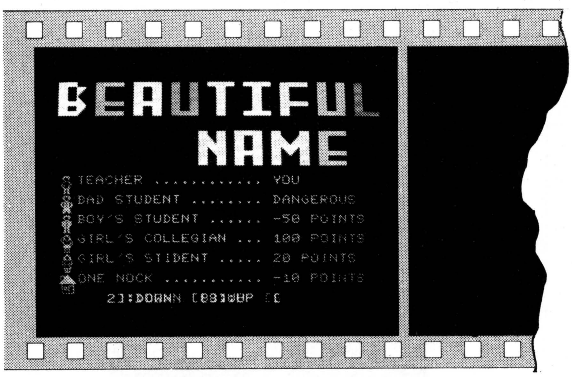
あなたは学校の先生となって，家庭訪問をしなければならない。

♣ゲーム内容

[8][2][4][6]で先生を動かして，家庭訪問をするだけです。しかし，家に来られてはまずい不良たちが，あなたの行く手をじゃまします。

家庭訪問のしかたは，まずスペース・キーをおもむろに押し，その後その家の名前(左上に表示してある)を押すと，中から人が出て来てポイントになります。

ところが，動いていくうちに表札（左上）が消えるので，見たい時は[SHIFT]＋スペース・キーで3回まで見ることができます。



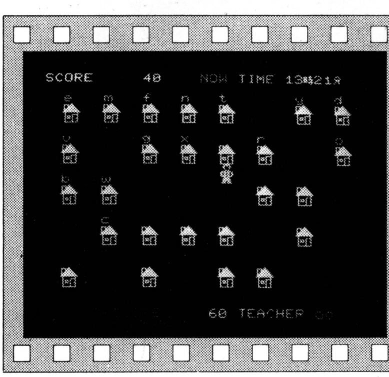
《写真1》 タイトル画面

CHECKER FLAG

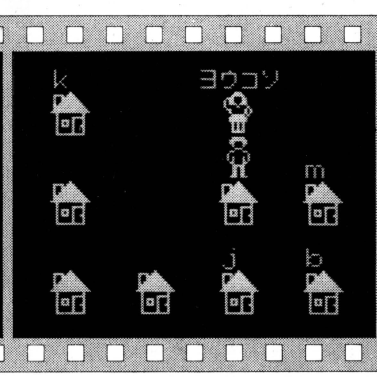
編：♡♡♡なゲームだね。それで影さんも，ずいぶんはりきってるんだね。

Dr.D：110行のDATAはなんじゃ？　わざわざDATAにする必要はないはずじゃが。プログラムを能率よく作る勉強をしてくれたまえ。

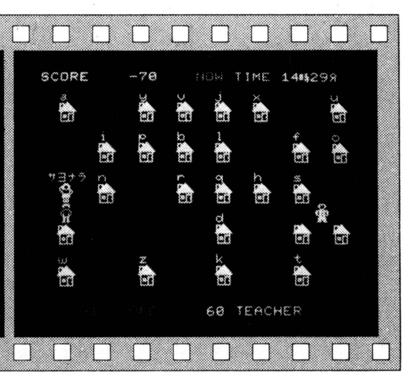
編集長：こらこら，影くん！　そんなに熱中するもんじゃないぞ!!



《写真2》 モジモジ，どーも照れるナー



《写真3》 こんにちは！ はーい，ようこそ！



《写真4》 わっ，冷たい人だナー！

★提案!!あくせすroomに「つぐ美のお手紙紹介コーナー」をつくろう!!影じゃ色気がない。(三重県名張市・はとぽっぽ13才)……【影：ついにベーマガのヒーローも引退か！編：ヒーロー??影：とほほ，情けない。】

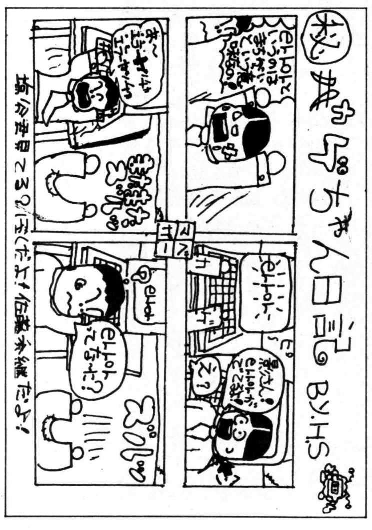
BEAUTIFUL NAMEのプログラム・リスト

```
10 REM ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ
20 WIDTH 36:SCREEN 2:COLOR 7,0:CLEAR ,&HC7FF:DEFINT A-Y:HI=0
30 IF PEEK(&HC800)<>&HE5 THEN GOSUB 970
31 DIM M$(8,5),P$(3),FX(3),FY(3),C(8),S(8)
32 FOR I=1 TO 3:FX(I)=9:FY(I)=9:NEXT I
33 P$(1)="ﾖｳｺｿ":P$(3)="ｻﾖﾅﾗ"
34 RESTORE 35:FOR I=1 TO 8:READ C(I),S(I):NEXT I
35 DATA 4,-5,3,10,2,2,2,2,3,10,4,-5,2,2,3,10
40 GOTO 1260
50 REM ----- shoki2 -----
60 GA=1:TE=3:Z=.8:SC=0
70 REM ----- shoki3 -----
80 POKE &HFE7F,0:IF GA>6 THEN RESTORE 120:FU=GA-6:ST1=45:POKE &HFE7E,255 ELSE RE
STORE 110:FU=GA/2:ST1=20:POKE &HFE7E,0
90 ST1=ST1+RND(1)*8-4:Z=Z-.08:IF Z<.3 THEN Z=.3
100 FOR J=1 TO 8:FOR I=1 TO 5:READ M$(J,I):NEXT I,J
110 DATA a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p,q,r,s,t,u,v,w,x,y,z,,,,,,,,,,,,,,
120 DATA ｱ,ｲ,ｳ,ｴ,ｵ,ｶ,ｷ,ｸ,ｹ,ｺ,ｻ,ｼ,ｽ,ｾ,ｿ,ﾀ,ﾁ,ﾂ,ﾃ,ﾄ,ﾅ,ﾆ,ﾇ,ﾈ,ﾉ,ﾊ,ﾋ,ﾌ,ﾍ,ﾎ,ﾏ,ﾐ,ﾑ,ﾒ,ﾓ,ﾔ
,ﾕ,ﾖ,ﾜ,ﾗ
130 FOR I=1 TO 50:A=RND(1)*7+1:B=RND(1)*4+1:C=RND(1)*7+1:D=RND(1)*4+1
135 SWAP M$(A,B),M$(C,D):NEXT I
138 ST=0:MAP=0:TIME$="00:12:00"
140 GOSUB 800:GOSUB 610
150 FOR I=1 TO FU:FX(I)=33:FY(I)=21:NEXT I
160 X=1:Y=1
170 REM ----- main loop -----
180 GOSUB 240:GOSUB 340
190 LOCATE 26,0:PRINT MID$(TIME$,4,2);"時";MID$(TIME$,7,2);"分";
200 IF TIME$>="00:14:30" THEN 650
210 IF ST>ST1 THEN 750
220 GOTO 180
230 REM ----- teacher -----
240 OUT 48,55:K=INP(49):OUT 48,55:K=INP(49) AND K
250 IF K=125 GOTO 610
260 IF K=127 GOTO 460
270 IF K=255 THEN RETURN
280 X1=X-(K=239)*(X>2)*2+(K=191)*(X<32)*2:Y1=Y-(K=254)*(Y>2)*2+(K=251)*(Y<20)*2
290 IF POINT(X1*8+7,Y1*8+7)=1 THEN RETURN
300 A=X:B=Y:C=7:GOSUB 910:X=X1:Y=Y1:A=X:B=Y:C=6:GOSUB 910
310 OUT 48,127
320 RETURN
330 REM ----- furyou -----
340 F=RND(1)*(FU-1)+1:FX=FX(F):FY=FY(F)
350 IF RND(1)>Z THEN R=SGN(FY>Y)+1 ELSE R=RND(1)*3
360 IF R=1 GOTO 390
370 FY=FY-(R=0)*(FY>2)*2+(R=2)*(FY<20)*2
380 IF POINT(FX*8+7,FY*8+7)=0 GOTO 420
390 FY=FY(F):IF RND(1)>Z THEN R=SGN(FX>X)+1 ELSE R=RND(1)*3
400 FX=FX-(R=0)*(FX>2)*2+(R=2)*(FX<32)*2
410 IF POINT(FX*8+7,FY*8+7)=1 GOTO 440
420 A=FX(F):B=FY(F):C=7:GOSUB 910:A=FX:B=FY:C=5:GOSUB 910:FX(F)=FX:FY(F)=FY
430 IF X=FX AND Y=FY GOTO 650
440 RETURN
450 REM ----- aisatu -----
460 T$=TIME$:IF POINT(X*8+7,Y*8-9)=0 OR Y<2 OR Y<3 THEN RETURN
470 SOUND 55,4:SOUND 53,5:SOUND 52,6:C$=M$((X-1)/4,(Y-1)/4)
480 WHILE INKEY$<>"":WEND:D$="":WHILE D$="":D$=INKEY$:GOSUB 340:WEND
490 LOCATE X-1,Y-3:PRINT D$"ｻﾝ";:FOR T=1 TO 3:SOUND 52,17:SOUND 48,25:NEXT T
500 LOCATE X-1,Y-3:PRINT"     ";:SC=SC-1
510 IF C$<>D$ OR C$="" OR C$=" " THEN RETURN
520 M$((X-1)/4,(Y-1)/4)=" ":ST=ST+1
530 R=RND(1)*7+1:C=C(R):SS=S(R):A=X:B=Y-2:GOSUB 910
540 FOR I=1 TO 3:IF I=2 THEN P$=STR$(SS*10) ELSE P$=P$(I)
550  LOCATE X-1,Y-3:PRINT P$;:FOR T=1 TO 15:SOUND 25+I,3:SOUND 12,5:NEXT T
560  LOCATE X-1,Y-3:PRINT"     ";
570 NEXT I
580 A=X:B=Y-2:C=1:GOSUB 910:SC=SC+SS:GOSUB 950:TIME$=T$:RETURN
600 REM ----- map -----
610 MAP=MAP+1:IF MAP>4 THEN RETURN
613 SOUND 56,8:SOUND 33,5:SOUND 25,6
615 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 5
620 LOCATE I*4-1,J*4-2:PRINT M$(I,J);
630 NEXT J,I:RETURN
640 REM ----- die -----
650 RESTORE 660:FOR T=1 TO 23:READ A:SOUND A,4:SOUND 0,5:NEXT T
660 DATA 59,57,0,57,55,0,55,53,0,53,52,0,52,50,0,50,48,48,48,48,0,0,0
670 TE=TE-1:IF TE<>0 GOTO 140
680 IF HIS<SC THEN HIS=SC
690 LOCATE 9,10:PRINT"G A M E  O V E R ! !"
700 LOCATE 15,14:PRINT" Try again ?";
710 WHILE INKEY$<>"":WEND
720 I$=INPUT$(1):IF I$="y" THEN 60
730 CLS:LOCATE 5,10:PRINT" ｺﾚﾃﾞ ｺﾉｹﾞｰﾑｦ ｼｭｳﾘｮｳｻｾﾃ ｲﾀﾀﾞｷﾏｽ｡"
740 END
750 REM ----- clear -----
760 B=9:T$="        NICE !!"+STR$(GA)+"% CLEAR   +500 pts.":GOSUB 1530
770 GA=GA+1:IF GA>9 THEN GA=1
780 SC=SC+50:FOR I=0 TO 2500:NEXT I:GOTO 80
790 REM ----- GAMEN -----
800 GOSUB 890:FOR I=1 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT CHR$(253);:NEXT I
810 FOR I=1 TO 21 STEP 4:LOCATE 0,I:PRINT CHR$(254);:LOCATE 0,I+1:PRINT CHR$(254
);:NEXT I
820 FOR X=3 TO 32 STEP 4:FOR Y=3 TO 20 STEP 4
830 IF M$((X-1)/4,(Y-1)/4)<>"" THEN A=X:B=Y:C=1:GOSUB 910
840 NEXT Y,X
850 LOCATE 1,0:PRINT USING"SCORE #####0    NOW TIME 12時00分";SC
860 LOCATE 4,23:PRINT USING" HI-SCORE #####0 TEACHER & &";HIS;RIGHT$("ooo",TE-1)
;
870 RETURN
880 REM ----- cls -----
890 FOR I=1 TO 24:LOCATE 0,23:PRINT:SOUND 42,1:NEXT I:RETURN
900 REM ----- PCG -----
910 C1=(C-1)*&H20
920 POKE &HC807,C1:POKE &HC804,B+1:POKE &HC805,A+1
930 AD=&HC800:CALL AD:RETURN
940 REM ----- score print -----
950 LOCATE 6,0:PRINT USING" #####0";SC:RETURN
960 REM ----- machine -----
970 CLS:LOCATE 15,9:PRINT"ﾁｮｲﾏﾁ"
975 RESTORE 1010:FOR I=&HC800 TO &HC859:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
980 FOR I=&HD000 TO &HD0BF:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT
990 FOR I=&HD0C0 TO &HD0DF:POKE I,0:NEXT
1000 RETURN
1010 DATA E5,D5,C5,21,00,00,11,00,d0,CD,64,0A,CD,1B,C8,2B
1020 DATA 01,24,00,09,CD,1B,C8,C1,D1,E1,C9,0E,02,C5,06,00
1030 DATA CD,4C,C8,06,08,CD,4C,C8,06,10,CD,4C,C8,06,18,CD
1040 DATA 4C,C8,06,20,CD,4C,C8,06,28,CD,4C,C8,06,30,CD,4C
1050 DATA C8,06,38,CD,4C,C8,C1,23,0D,20,D2,C9,E5,D5,1A,1E
1060 DATA 01,0E,80,CD,2B,00,D1,13,E1,C9
1070 REM ----- HOUSE -----
1080 DATA 01,7B,4F,4F,5F,7F,7F,FF ,00,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE
1090 DATA 20,20,2E,2A,2E,20,20,3F ,08,F8,88,88,98,88,88,F8
1100 REM ----- JOSHIGAKUSEI -----
1110 DATA 03,07,0C,0C,0E,11,14,14 ,80,C0,60,60,E0,10,50,50
1120 DATA 1B,04,08,0F,05,05,07,00 ,B0,40,20,E0,40,40,C0,00
1130 REM ----- JOSHIDAISEI -----
1140 DATA 03,07,1C,2C,2E,21,18,08 ,80,C0,60,60,E0,10,28,28
1150 DATA 07,0F,0F,05,05,05,07,00 ,D0,E0,E0,40,40,40,C0,00
1160 REM ----- KOKOSEI -----
1170 DATA 07,0F,0C,04,03,1E,1F,1E ,C0,E0,60,40,80,F0,F0,F0
1180 DATA 1F,0E,07,06,06,06,0E,00 ,F0,E0,C0,C0,C0,C0,E0,00
1190 REM ----- FURYOU -----
1200 DATA 07,0D,0C,04,03,1E,37,36 ,C0,60,60,40,80,F0,D8,D8
1210 DATA 37,1E,07,0F,0F,0E,1E,00 ,D8,F0,C0,E0,E0,E0,F0,00
1220 REM ----- TEACHER -----
1230 DATA 07,0F,0C,04,03,0C,10,14 ,C0,E0,60,40,80,60,10,50
1240 DATA 14,0C,07,06,06,06,0E,00 ,50,60,C0,C0,C0,C0,E0,00
1250 REM ----- title -----
1260 GOSUB 890
1270 B=0:T$="                                  ":GOSUB 1530
1280 T$="                                  ":GOSUB 1530
1290 T$="                                  ":GOSUB 1530
1300 T$="                                  ":GOSUB 1530
1310 T$="                                  ":GOSUB 1530
1320 T$="                                  ":GOSUB 1530
1330 T$="                                  ":GOSUB 1530
1340 T$="                                  ":GOSUB 1530
1350 T$="                                  ":GOSUB 1530
1360 T$="                                  ":GOSUB 1530
1370 COLOR 4:B=9:C=7:T$="TEACHER ............ YOU             ":GOSUB 1560
1380 T$="BAD STUDENT ........ DANGEROUS     ":GOSUB 1560
1390 T$="BOY'S STUDENT ...... -50 POINTS    ":GOSUB 1560
1400 T$="GIRL'S COLLEGIAN ... 100 POINTS    ":GOSUB 1560
1410 T$="GIRL'S STIDENT ..... 20 POINTS     ":GOSUB 1560
1420 T$="ONE NOCK ........... -10 POINTS    ":GOSUB 1560
1430 T$="HIT 'RETURN' KEY TO PLAY   (c)1984 BY KOICHI  <<< KEY FUNCTION >>>    [
4]:LEFT  [6]:RIGHT  [2]:DOWN  [8]:UP  [SPACE]:CALL   [SPACE]+[SHIFT]:MAP   "
1440 COLOR 5:I=1:WHILE INKEY$<>CHR$(13):LOCATE 6,23:PRINT MID$(T$+LEFT$(T$,20),I
,19);
1450 SOUND ASC(MID$(T$+LEFT$(T$,20),I,1))-17,5:RANDOMIZE TIME MOD 99
1460 I=I+1:IF I=143 THEN I=1
1470 WEND
1525 COLOR 7:GOTO 50
1530 B=B+1:FOR I=1 TO 35:LOCATE I,B:PRINT"■";:SOUND 73,1
1540 LOCATE I,B:PRINT MID$(T$,I,1);
1550 NEXT I:RETURN
1560 B=B+2:C=C-1:FOR I=33 TO 1 STEP -1:A=I:GOSUB 910
1570 SOUND ASC(MID$(T$,I,1))-20,3
1580 LOCATE I+2,B+1:PRINT"  ";:LOCATE I+2,B:PRINT MID$(T$,I,1)
1590 NEXT I:RETURN
10000 FOR T=1 TO 15:SOUND 10,3:SOUND 0,1:NEXT T:RETURN
```

by ORM



by H・S



★日本国憲法第23条は…「学問の自由」学問の自由は，これを保障する。…てなふうになってます。日本書籍中学社会公民的分野より。（東京都世田谷区・**影でーす14才**）……【**影**：エライ！私も知ってたからもっとエライ!!】

PASOPIA 7用

TIC TAC

エントリーコード PA②

中田　啓明



✣ストーリー

ある日，ティクタクは「あの古い家に武器をもたずに入ったら，賞金5千万＄を与える」という広告を見た。そして欲のあるティクタクは，その家へ入った。しかしこの広告は，モンスターが人をおびきだすワナだったのだ。

✣RUN

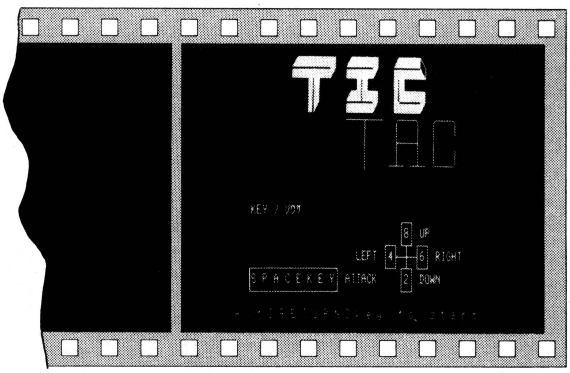
実行すると，まずキャラクタの書き込みが始まります。しばらくするとデモになるので，リターン・キーを押してください。

さてゲームになったら，8246のキー操作で上下左右に動きます。往復しているモンスターが下にきたら，スペース・キーを押して，下へ落ちてモンスターをつぶしてください。

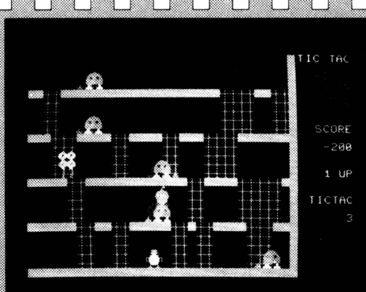
4匹つぶすと，1面クリアです。ただし，追いかけモンスターはつぶせないので，注意してください。あっ，そうそう，アタックは，体の左半分が下の階段にふれているとできません。

✣OUTになる時

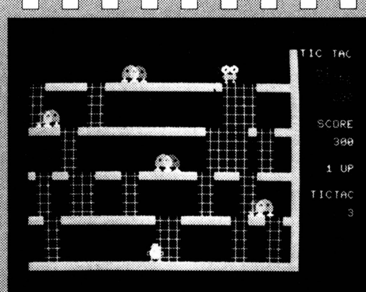
- 2種類のモンスターのどちらかにつかまったとき
- 落ちてきたバクダンに当ったとき
- 往復モンスターは，すぐ上か下にいてもOUTになります



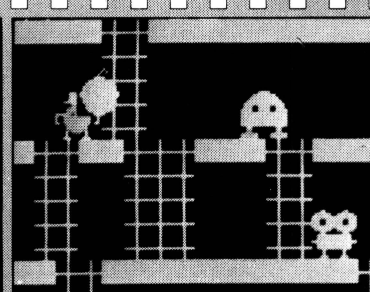
《写真1》 TIC TACとは？



《写真2》 2匹のモンスターにアタック開始！



《写真3》 ヒョイ！ 下のモンスターを押しつぶしたぞ!!



《写真4》 ボッカーン！ イテイテ，バクダンに当った

★オーバー・フロー・コーナーだと，読者が流れてしまう。OVER FREEコーナーにして，自由にみんながでられるようにしたら？(東京都目黒区・大久保靖明10才)……【編：名案ですネ！影：場所がないぞ。編：迷案でした。】

✣ーロアドバイス

このプログラムは，床の上にＡＳＣＩＩの20Hの空白ではない空白が表示してあります。これでティクタクの移動判定を行っていますが，これをプログラム作りに使うと，けっこう便利ですので利用してみてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：そろそろ，このラダー・タイプのゲームにもあきたな。奇抜なアイデアのゲームは，でてこないものだろうか。

編：ゲーム・アイデアって，ゲーム・センターとか市販のソフトからヒントを得る場合が多いみたいですね。

Dr.D：そうかー。ちょっとさみしいな。

TIC TACのプログラム・リスト

```
10 '**** 'TIC TAC' For PASOPIA-7   By Hiroaki Nakata ****
20 '********************** ｼｮｷｶ-1 ****************************************
30 CLEAR,&HE9FF:DEFINT A-Z:SCREEN 0,0,0,0,0,0:WIDTH 40:KEY OFF:CONSOLE 0,25,0,8
40 COLOR=(0,0):COLOR=(1,9):COLOR=(2,12):COLOR=(3,15):DIM H(4,6):CLS
50 M1=&HEA00:M2=&HEA50:M3=&HEA80:M4=&HEA90:M5=&HEAA0:HI=0
60 TX=&HEEA2:TY=&HEEA4:EX=&HEEA6:EY=&HEEA8:CX=&HEEAA:CY=&HEEAC:BX=&HEEFE:BY=&HEE
FF
70 COLOR 6:LOCATE 7,10:PRINT "Writing data (ﾏｼﾝｺﾞ & CG)":GOSUB 920
80 '********************** ｼｮｷｶ-2 ****************************************
90 GOSUB 670:'DEMO
100 SC=0:TI=3:UP=0:RANDOMIZE (TIME/3)
110 '********************** ｼｮｷｶ-3 ****************************************
120 TM=0:MC=0:F1=0:H1=6-(UP MOD 5):UP=UP+1:POKE BX,255:CLS
130 LINE(248,0)-(255,199),2,BF:COLOR 5:LOCATE 32,0:PRINT "TIC TAC";
140 COLOR 2:LOCATE 34,2:PRINT "HI";:LOCATE 34,3:PRINT "SCORE";
150 LOCATE 33,5:PRINT USING"#####0";HI:COLOR 6:LOCATE 34,8:PRINT "SCORE";:GOSUB
650
160 COLOR 5:LOCATE 33,13:PRINT USING"### UP";UP
170 COLOR 3:LOCATE 33,16:PRINT "TICTAC":LOCATE 37,18:PRINT USING"##";TI
180 COLOR 4:FOR I=3 TO 23 STEP 5:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(31,127);:LOCATE 0,I+1:
PRINT STRING$(31,"■");:NEXT
190 FOR I=4 TO 19 STEP 5:FOR J=1 TO H1:Y1=(I+1)/5:H(Y1,J)=INT(RND*30):FOR K=I TO
 I+4:LOCATE H(Y1,J),K:PRINT "++";:NEXT K,J,I
200 POKE TX,14:POKE TY,12:CALL M3:POKE EX,0:POKE EY,2:CALL M4
210 FOR I=&HEE00 TO &HEE09 STEP 2
220 RX=INT(RND*30):IF ABS(RX-14)<5 AND I=&HEE04 THEN 220
230 POKE I,RX:POKE I+1,INT(RND*2):NEXT
240 F2=INT(RBD*H1+1):POKE BX,255
250 '********************** MAIN ******************************************
260 'TIC TAC
270 X=PEEK(TX):Y=PEEK(TY):D1=PEEK(&HEE0A-INT((Y+3)/5+.5)*2):X2=PEEK(EX):Y2=PEEK(
EY):X3=PEEK(BX):Y3=PEEK(BY):SOUND 48,2
280 IF ((ABS(D1-X)<2)*(F1=0))+((ABS(X2-X)<2)*(ABS(Y2-Y)<2))+((ABS(X3-X)<2)*(ABS(
Y3-Y)<2)) THEN 510:'?END
290 IF ABS(Y-12)<2 THEN POKE TY,17 ELSE POKE TY,12
300 IF (Y<19)*(F1=0)*(STRIG(0)) THEN F1=1:SC=SC-10:GOSUB 650
310 IF F1=1 THEN POKE CX,X:POKE CY,Y:CALL M5:Y=Y+1:POKE TX,X:POKE TY,Y:CALL M3:G
OSUB 470:IF MC=4 THEN PLAY"S0M5T120L4O4CO3GAGO4CO3M255Z":GOTO 120 ELSE 370
320 S1=STICK(0):POKE CX,X:POKE CY,Y:CALL M5
330 X1=X+(S1=3)*(X<29)-(S1=7)*(X>0):Y1=Y+(S1=5)*(Y<24)-(S1=1)*(Y>0)
340 IF SCREEN(X1,Y1+1)=127 OR SCREEN(X1+1,Y1+1)=127 OR SCREEN(X1,Y1+1)=143 OR SC
REEN(X1+1,Y1+1)=143 THEN X=X1:Y=Y1
350 POKE TX,X:POKE TY,Y:CALL M3
360 'MONSTR
370 POKE CX,X2:POKE CY,Y2:CALL M5
380 IF ((Y2+3) MOD 5)>0 THEN 420
390 IF Y=Y2 THEN X2=X2+SGN(X-X2):F2=INT(RND*H1+1):GOTO 430
400 IF Y2>Y THEN D2=INT((Y2+3)/5)-1 ELSE D2=INT((Y2+3)/5)
410 IF X2<>H(D2,F2) THEN X2=X2+SGN(H(D2,F2)-X2):GOTO 430
420 Y2=Y2+SGN(Y-Y2)
430 POKE EX,X2:POKE EY,Y2:CALL M4
440 R2=INT(RND*5):R1=&HEE08-R2*2:IF ABS(PEEK(R1)-X)<2 AND PEEK(BX)=255 THEN POKE
 BX,PEEK(R1):POKE BY,R2*5+2
450 CALL M1:CALL M2:SOUND 36,2:TM=TM+(TM>0):GOTO 270
460 '************************* ﾊﾝﾃｲ **********************************
470 IF (Y+4) MOD 5=0 AND ABS(PEEK(&HEE0A-(Y+4)/5*2)-X)<2 THEN SC=SC+50*(INT(TM/2
0)+1):TM=100:AD=&HEE0A-(Y+4)/5*2:LINE(PEEK(AD)*8,(Y+1)*8)-STEP(15,15),0,BF:SOUND
 60,5:GOSUB 650:POKE AD,255:MC=MC+1
480 IF SCREEN(X,Y+1)=127 OR SCREEN(X,Y+1)=143 THEN F1=0
490 RETURN
500 '************************* ?GAME OVER **************************
510 TI=TI-1:PLAY"S0M5O2T120L4GCL2CM255"
520 FOR I=8 TO 15:COLOR=(3,I):FOR J=1 TO 200:NEXT J,I:POKE CX,PEEK(TX):POKE CY,P
EEK(TY):CALL M5:PLAY "Z"
530 COLOR 3:LOCATE 37,18:PRINT USING"##";TI
540 IF ABS(Y-12)<2 THEN POKE TY,17 ELSE POKE TY,12
550 F1=0:POKE TX,14:IF TI>0 THEN 270
560 '************************* GAME OVER ******************************
570 IF SC>HI THEN HI=SC:COLOR 5:LOCATE 8,9:PRINT "Your Hi-score"
580 RESTORE 610:COLOR 7:FOR I=11 TO 13:READ Z$:LOCATE 2,I:PRINT Z$:NEXT
590 COLOR 6:LOCATE 8,15:PRINT "Try again [Y/N]"
600 Z$=INKEY$:IF Z$="Y" OR Z$="y" THEN 90 ELSE IF Z$="N" OR Z$="n" THEN COLOR 7:
CLS 3:END ELSE 600
610 DATA "
620 DATA "
630 DATA "
640 '************************* PRINT SCORE SUB **********************
650 COLOR 6:LOCATE 33,10:PRINT USING"#####0";SC:RETURN
660 '************************* DEMO ***********************************
670 CLS 3:WIDTH 80
680 RESTORE 690:COLOR 4:FOR I=2 TO 11:READ Z$:LOCATE 15,I:PRINT Z$:NEXT
690 DATA "
700 DATA "
710 DATA "
720 DATA "
730 DATA "
740 DATA "
750 DATA "
760 DATA "
770 DATA "
780 DATA "
790 COLOR 6:FOR I=15 TO 22:READ Z$:LOCATE 10,I:PRINT Z$:NEXT
800 DATA " KEY ﾉ ｿｳｻ
810 DATA "
820 DATA "                                  8  UP
830 DATA "
840 DATA "                        LEFT  4      6  RIGHT
850 DATA "
860 DATA " S P A C E K E Y  ATTACK       2  DOWN
870 DATA "
880 COLOR 4:LOCATE 8,24:PRINT "H i t [ R E T U R N ] K e y   t o   s t a r t";
890 CR=0
900 CR=CR+1:CR=CR+(CR=8)*7:COLOR%(15,2)-(65,11),CR
910 Z$=INKEY$:IF Z$=CHR$(13) THEN WIDTH 40:RETURN ELSE 900
920 RESTORE 970:L=970:FOR I=&HEA00 TO &HEB5F STEP &H10:R=0:FOR J=0 TO &HF:READ Z
$:Z=VAL("&H"+Z$):R=R+Z:POKE I+J,Z:NEXT J
930 READ Z$:IF VAL("&H"+Z$)<>R THEN PRINT "Data Error in";L:PRINT "LIST";L:END
940 L=L+10:NEXT I
950 FOR I=&HEF00 TO &HEFFF:READ Z$:POKE I,VAL("&H"+Z$):NEXT:RETURN
960 '********************* ﾏｼﾝｺﾞ Data *********************************
965 'O.MONSTR GO !!  (EA00H-EA4FH)
970 DATA 06,05,21,00,EE,C5,7E,FE,FF,28,27,57,78,80,80,80,06F8
980 DATA 80,3D,3D,3D,5F,D5,CD,F2,EA,23,7E,D1,F5,FE,00,CC,0945
990 DATA 38,EA,F1,FE,01,CC,42,EA,2B,72,E5,21,80,EF,CD,B0,0999
1000 DATA EA,E1,23,23,C1,10,CE,C9,7A,FE,1D,28,02,14,C9,36,074B
1010 DATA 01,C9,7A,FE,00,28,02,15,C9,36,00,C9,36,00,C9,00,0548
1015 'BOMB GO !!  (EA50H-EA7FH)
1020 DATA 3A,FE,EE,FE,FF,C8,57,3A,FF,EE,5F,D5,CD,F2,EA,D1,0C17
1030 DATA 1C,7B,FE,19,28,0B,7B,32,FF,EE,21,C0,EF,CD,B0,EA,08B2
1040 DATA C9,3E,FF,32,FE,EE,3E,00,32,FF,EE,C9,00,00,00,00,074A
1045 'BASIC - M. PRINT SUB ? (EA80H-EAAFH STEP 10H)
1050 DATA 21,00,EF,3A,A2,EE,57,3A,A4,EE,5F,CD,B0,EA,C9,00,088C
1060 DATA 21,40,EF,3A,A6,EE,57,3A,A8,EE,5F,CD,B0,EA,C9,00,08D4
1070 DATA 3A,AA,EE,57,3A,AC,EE,5F,CD,F2,EA,C9,00,00,00,00,07CE
1075 'M.PRINT SUB ? (EAB0H-EB5FH)
1080 DATA D5,E5,CD,20,EB,E1,F3,3E,04,D3,3C,3E,11,D3,0C,ED,08D2
1090 DATA 5B,B0,EE,01,10,00,ED,B0,ED,5B,B2,EE,01,10,00,ED,078D
1100 DATA B0,3E,22,D3,0C,ED,5B,B0,EE,01,10,00,ED,B0,ED,5B,07CB
1110 DATA B2,EE,01,10,00,ED,B0,3E,44,D3,0C,3E,00,D3,3C,FB,06F7
1120 DATA D1,C9,E5,D5,CD,20,EB,F3,3E,04,D3,3C,3E,33,D3,0C,08C0
1130 DATA 2A,B0,EE,06,10,36,00,23,10,FB,2A,B2,EE,06,10,36,0558
1140 DATA 00,23,10,FB,3E,44,D3,0C,3E,00,D3,3C,FB,D1,E1,C9,0752
1150 DATA 21,00,00,7B,FE,00,28,09,43,C5,01,28,00,09,C1,10,03D6
1160 DATA F8,06,00,4A,09,29,29,29,01,00,80,09,22,B0,EE,01,0417
1170 DATA 40,01,09,22,B2,EE,C9,29,29,29,01,00,80,09,22,B0,04AC
1180 DATA EE,01,40,01,09,22,B2,EE,C9,00,00,00,00,00,00,00,03C4
1190 '********************* C.G. Data **********************************
1200 DATA 07,00,07,00,03,0F,0F,1D,E0,00,E0,00,C0,F0,F0,B8
1210 DATA 1F,1F,1F,0F,0F,0B,08,1C,F8,F8,F8,F0,F0,D0,10,38
1220 DATA 00,07,00,1F,03,0F,0F,FD,00,E0,00,F8,C0,F0,F0,BF
1230 DATA 9F,9F,DF,0F,0F,03,00,00,F9,F9,FB,F0,F0,C0,00,00
1240 DATA 18,7E,FF,E7,E7,FF,7E,18,18,7E,FF,E7,E7,FF,7E,18
1250 DATA 00,00,0F,00,00,08,08,1C,00,00,F0,00,00,10,10,38
1260 DATA 18,7E,FF,E7,E7,FF,7E,18,18,7E,FF,E7,E7,FF,7E,18
1270 DATA 3F,3F,F0,3F,3F,08,08,1C,FC,FC,0F,FC,FC,10,10,38
1280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1290 DATA 00,00,00,00,30,30,FC,FC,00,00,00,00,0C,0C,3F,3F
1300 DATA 03,0F,1F,3F,7F,73,F3,FF,C0,F0,F8,FC,FE,CE,CF,FF
1310 DATA FF,FF,FF,FF,30,30,FC,FC,FF,FF,FF,FF,0C,0C,3F,3F
1320 DATA 00,00,01,03,0F,1F,3F,3F,40,A0,00,C0,F0,F8,FC,FC
1330 DATA 7F,7F,3F,3F,1F,1F,0F,03,FE,FE,FC,FC,F8,F8,F0,C0
1340 DATA 00,00,01,00,00,04,09,12,40,A0,00,00,00,00,00,00
1350 DATA 0A,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

★

★

★4月号59ページのイラストの答え。「左下のダイナマイトに火をつけて逃げる！」。これで編集部は平和だ。（広島県佐伯郡・**影殺し13才**）……【**編**：たしかアドベンチャーで影さんが寝てる絵だったね。うん，それっきゃない‼】

PC-6001/mkⅡ/6601用

ダイヤモンド・リバー

エントリーコード P6①

篠塚　清孝



内　容

あなたは，南米アマゾン川支流のダイヤモンド・リバー河口付近で，上流から流れてくるダイヤを，潜水して採取するのが仕事のダイバーです。息の続く限りもぐって，ダイヤをたくさん取ってください。ただし，ダイヤといっしょに上流から泳いでくる，淡水産高圧電気クラゲに触れぬように御用心!!

遊びかた

ダイヤは，画面の下の方（川底付近）を，画面左から右へ流れて行きます。上下方向のカーソル・キーで，画面右側の人間を上下させて，ダイヤをキャッチします。キャッチの判定は，ダイヤが人間の左横にきた時にされて，スコア・アップ（1～3点）します。この時，いっしょに泳いでくる電気クラゲにさわると，ゲーム・オーバーとなります。

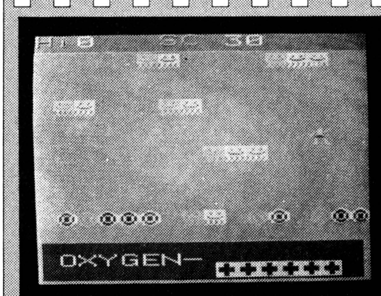
電気クラゲに人間が触れた判定は，人間がクラゲ頭部の左横，上方，右横に位置する時になされます。さらに，人間が潜水できる時間は，限定されています。

画面下のＯＸＹＧＥＮの６個の赤十字表示は，あなたの肺の中の残存酸素量で，画面の青い部分(＝水中)にとどまっていると，つぎつぎに消えて行き，全部なくなるとゲーム・オーバーになります。ゲーム開始時に，人間のいる位置（＝水面上）まで上向きのカーソル・キーを操作して，浮上して酸素を補充してください。ＯＸＹＧＥＮ表示がもとにもどります。ただし，

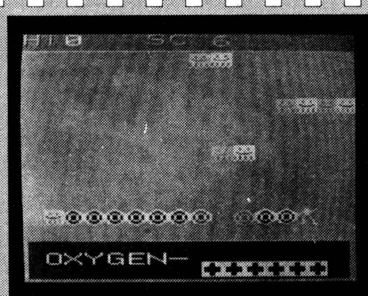
CHECKER FLAG

Dr.D：まあ，単純なゲームだな。注目したいのは，キャラクタだ。どことなくユーモラスなのがいい。

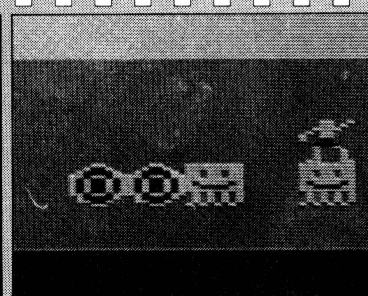
編：うーん，ＰＣ－6001の作品って，もっともっとスバラシイものができるはずですよ。ユーザーのみなさんも，がんばって送ってくださいね！



《写真１》　水中にもぐります



《写真２》　ダイヤモンドをとります



《写真３》　キャラクタの紹介でーす

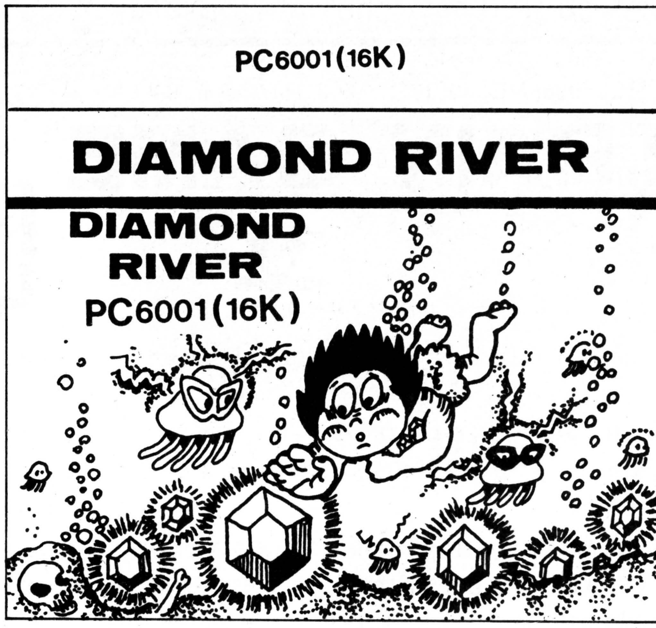
★開発室のなにわコンビ！至急ＭＺ－80Ｂのゼビウスとマッピーを開発せよ！作らなければキミたちはクビになるものと思え。（札幌市・**関本光憲15才**）……**【なにわコンビ：ガビーン!!おとろしい読者でんな。かなわんわ！】**

ゲーム進行にともなってダイバーも疲労(？)すると，潜水時間はだんだん短くなってきますので御注意を！

赤十字表示が全部消えて，肺の中の酸素量がゼロになるとゲーム・オーバーです。

改造のアドバイス

改造は，ＤＢ０Ｂが酸素の初期量ですから，これを増やして潜水時間を増やし，スコアをアップすることができます。24行のＰＯＫＥ＆ＨＤＢ０Ｂ，＆Ｈ20の20を増加させてください。



篠塚さん自作のカセット・レーベル

ダイヤモンド・リバーのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 3,2,2:CLS:CONSOLE0,16,
0,0:COLOR2,2,1:H=0
12 COLOR3:LOCATE1,4:PRINT "DIAMO
ND  RIVER"
14 COLOR3:LOCATE1,11:PRINT "Wait
 a moment!"
16 PLAY "o4s10ggececg":PLAY "o4s
10ggecedge"
18 FOR I=0 TO 879 :READA$:POKE&H
D800+I,VAL("&h"+A$)
20 POKE&HF040+I,VAL("&h"+A$):NEX
T
22 POKE&HD8F7,&H00:POKE&HD8F8,&H
1B:POKE&HD8F9,&HF8:POKE&HD8FA,&H
00
24 POKE&HD8FB,&H00:POKE&HD8FC,&H
00:POKE&HDB0B,&H20
26 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,3,1:CLS
28 COLOR1:LINE(0,0)-(256,14),,BF
:COLOR4:LINE(4,160)-(248,188),,B
F
29 COLOR 3:LOCATE0,0:PRINT "Hi":
COLOR 2:LOCATE1,0:PRINT H
30 COLOR3:LOCATE6,0:PRINT "SC":C
OLOR2:LOCATE1,14:PRINT"OXYGEN-"
31 PLAY "c","a","e"
32 EXEC&HD800:EXEC&HD950:EXEC&HD
A78
34 EXEC&HD96D:EXEC&HDA00:EXEC&HD
AA0:EXEC&HDA48
36 EXEC&HD828:EXEC&HD96D:EXEC&HD
A00:EXEC&HDAA0:EXEC&HDA48
38 EXEC&HDAD8:EXEC&HD96D:EXEC&HD
A00:EXEC&HDAA0:EXEC&HDA48
40 EXEC&HD95A:EXEC&HD95A
42 COLOR1:LINE(208,0)-(256,14),,
BF
44 IF PEEK(&HD8FA)=1THEN GOTO 50

46 COLOR2:LOCATE8,0:PRINT PEEK(&
HD8FB)+PEEK(&HD8FC)*256
48 GOTO 34
50 PLAY "o4s8 agfed  "
52 COLOR2:LOCATE8,0:PRINT PEEK(&
HD8FB)+PEEK(&HD8FC)*256
54 SI=PEEK(&HD8FB)+PEEK(&HD8FC)*
256
56 COLOR1:LINE(30,0)-(95 ,14),,B
F
58 IF SI> H THEN H=SI:COLOR2:LOC
ATE1,0:PRINT H
60 COLOR2:LOCATE1,0:PRINT H
74 COLOR 2:LINE(6,60)-(248,106),
,BF
76 COLOR3:LOCATE4,6:PRINT"GAME O
VER"
78 COLOR3:LOCATE3,7:PRINT"REPLAY
?Y/N"
80 B$=INKEY$
82 IF B$="y"THEN GOTO 22
84 IF B$="n"THEN END
86 GOTO 80
200 DATA21,00,ED,CD,10,D8,C9,00,
01,E1,0D,D8,28,A0,1A,1A
210 DATA11,00,D9,06,0C,C5,06,02,
1A,77,13,23,10,FA,01,1E
220 DATA00,09,C1,10,F0,C9,FF,FF,
ED,5F,CB,3F,CB,3F,CB,3F
230 DATACB,3F,FE,00,C2,40,D8,21,
00,E4,22,52,D8,C3,51,D8
240 DATAFE,01,C2,60,D8,21,00,ED,
22,52,D8,C3,51,D8,C9,00
250 DATA00,21,80,E8,CD,10,D8,C9,
21,00,E4,CD,5F,D8,C9,06
260 DATAFE,02,C2,6E,D8,21,80,E8,
22,52,D8,C3,51,D8,FE,03
270 DATAC2,7C,D8,21,00,F3,22,52,
D8,C3,51,D8,21,90,D8,22
280 DATA11,D8,21,00,F3,CD,10,D8,
21,00,D9,22,11,D8,C9,01
290 DATAA9,6A,A7,DA,9F,F6,5D,75,
77,DD,77,DD,77,DD,77,DD
300 DATA5D,75,9F,F6,97,DA,A9,6A,
65,FF,00,00,44,00,00,D0
310 DATA21,10,E2,CD,B7,D8,C9,11,
58,DB,ED,53,11,D8,06,04
320 DATAC5,E5,CD,10,D8,E1,01,02,
00,09,C1,10,F3,21,00,D9
330 DATA22,11,D8,C9,2A,F5,D8,2B,
7E,FE,6A,CA,DF,D8,C9,CD
340 DATAB0,D8,2A,FB,D8,23,22,FB,
D8,CD,CD,1B,C9,00,00,00
350 DATA00,00,00,00,00,9A,E2,07,
1B,F8,00,00,00,30,68,00
360 DATA55,55,55,55,59,65,59,65,
55,55,75,5d,5f,f5,55,55
370 DATA99,99,99,99,99,99,66,66,
A9,69,A9,66,A5,5A,99,6A
380 DATA69,6A,6B,EA,AF,FA,A6,9A,
A6,A6,A6,A6,A6,A6,96,A5
390 DATAAA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,
AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA
400 DATAAA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,
21,14,2A,A0,13,00,FF,12
410 DATA21,9A,E2,22,F5,D8,CD,5A,
D9,C9,21,18,D9,22,11,D8
420 DATA2A,F5,D8,CD,10,D8,21,00,
D9,22,11,D8,C9,CD,61,10
430 DATAFE,04,C2,C0,D9,2A,F5,D8,
00,00,00,00,00,00,01,9A
440 DATAE2,AF,ED,42,CA,AC,D9,2A,
F5,D8,21,30,D9,22,11,D8
450 DATA2A,F5,D8,CD,10,D8,21,00,
D9,22,11,D8,2A,F5,D8,01
460 DATA80,01,AF,ED,42,22,F5,D8,
CD,5A,D9,C9,21,9A,E2,22
470 DATAF5,D8,C9,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
480 DATAFE,08,C2,FA,D9,2A,F5,D8,
01,80,01,ED,4A,01,1A,F6
490 DATA00,ED,42,CA,FA,D9,2A,F5,
D8,21,30,D9,22,11,D8,2A
500 DATAF5,D8,CD,10,D8,21,00,D9,
22,11,D8,2A,F5,D8,01,80
510 DATA01,ED,4A,22,F5,D8,CD,5A,
D9,C9,C9,D8,CD,5A,D8,C9
520 DATA21,30,D9,22,11,D8,2A,F5,
D8,00,00,00,00,00,CD,10
530 DATAD8,21,00,D9,22,11,D8,C9,
C5,06,FF,CD,5A,D9,10,FD
540 DATAC1,C9,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
C5,06,FF,CD,18,DA,10,FD
550 DATAC1,C9,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
C5,06,FF,CD,28,DA,10,FD
560 DATAC1,C9,00,00,01,A0,31,12,
2A,F5,D8,2B,7E,FE,55,CA
570 DATA70,DA,2A,F5,D8,23,23,7E,
FE,55,CA,70,DA,2A,F5,D8
580 DATA01,80,01,ED,4A,7E,FE,55,
CA,70,DA,CD,D4,D8,C9,20
590 DATACD,B8,DA,C9,00,00,00,00,
21,11,F8,CD,7F,DA,C9,11
600 DATAC0,DA,ED,53,11,D8,06,06,
C5,E5,CD,10,D8,E1,01,02
610 DATA00,09,C1,10,F3,21,00,D9,
22,11,D8,C9,FF,FF,FF,FF
620 DATA2A,F5,D8,01,9A,E2,AF,ED,
42,CA,AD,DA,C9,CD,78,DA
630 DATA21,1B,F8,22,F8,D8,C9,FF,
3E,01,32,FA,D8,C9,00,00
640 DATA55,55,57,D5,57,D5,57,D5,
7F,FD,7F,FD,7F,FD,7F,FD
650 DATA57,D5,57,D5,57,D5,55,55,
21,1E,E4,01,20,00,36,AA
660 DATA09,7C,FE,F6,28,02,18,F6,
21,1F,E4,01,20,00,36,AA
670 DATA09,7C,FE,F6,28,02,18,F6,
21,FD,F5,11,FF,F5,01,00
680 DATA12,ED,B8,3A,F7,D8,3C,32,
F7,D8,FE,20,C2,4B,DB,3E
690 DATA00,32,F7,D8,2A,F8,D8,11,
30,D9,ED,53,11,D8,CD,10
700 DATAD8,21,00,D9,22,11,D8,2A,
F8,D8,2B,2B,22,F8,D8,01
710 DATA0F,F8,AF,ED,42,CA,4C,DB,
3A,0B,DB,3D,FE,01,C2,47
720 DATADB,3E,02,32,0B,DB,C9,32,
0B,DB,C9,C9,3E,01,32,FA
730 DATAD8,C9,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
740 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
```

★ＥＲＲＯＲと表示されたが，本のプログラムと同じようになっていて，どこがま違えているのかわからない。また直す方法もよくわからない。（広島市・**曽根さん17才**）……**【影**：エラーのでたか所のプログラムが違ってるとは限りません。エラーメッセージ表を参考にしてネ♡♡】

PC-6001/mkⅡ/6601(モード4, 2ページ)用

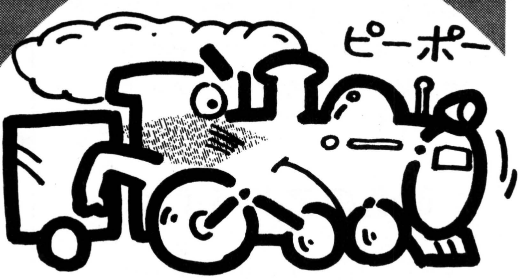
※PC-6001の場合, 拡張ベーシック・ユニット(PC-6006, PC-6001, PC-6001R)が必要です

TRAIN GAME

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード　P6②

木嶋　高士



ある日, ある人間達がUFOをつくった。そこで, 早速動かしてみたが, 途中で思うように動かなくなってしまった。

そのことは, 何とか自分達の仲間には連絡できたが, 彼らの工場は, もともと蒸気機関車をつくっていた所で, 1機のUFOのために, 部品がほとんどなくなってしまったのである。

そこで彼らは, あたりにある部品を集めて「電気機関車」をつくり, 追っかけて1人ずつ助けることにしたのである。

しかし, 政府はUFOを見て侵略者と錯覚し, まず動作の遅い汽車を攻めてきたのである。

遊びかた

RUNさせますと, まず, デモが始まります。その後, 聞きなれぬ曲が鳴って, ゲーム・スタートです。

CHECKER FLAG

影: こんなせまいスペースで, 何も言えなくて, 結局このゲームは絵もプログラムもスバラシイ!　ということでした。

下方の汽車は, カーソル・キーの⇦と⇨で動きますので, 人間(♀)が真上に来るように操作してください。ただし, ミサイルが来た場合, 汽車はつぶされます。

ただ, ちょっと気をつけて欲しい点があります。それは, 人間は端まで来るとはね返えるのに対し, ミサイルや飛行機は反対側から出てくるということです。

そして, 7台目の汽車にミサイルが当たると, GAME　OVERです。

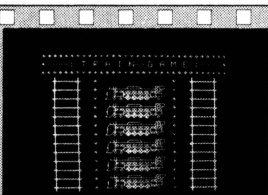
セーブおよびロード

リスト1, **リスト2**の順で入力しセーブしたら, つぎに**リスト3**を入力し, カセットをセーブ状態にしてRUNします。"OK"がでたら, 最後に**リスト4**を入力しセーブしてください。

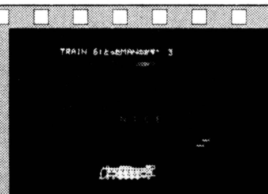
ロードは, **リスト1**をロードのあと, プレイ・ボタンを押したままでRUNすれば, 自動的にゲームが始まります。

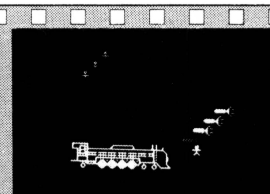
■参考にしたもの

○TRAINゲーム
○I/O1982年8月号"操作性改良プログラム"
○「PC-6001活用研究」電波新聞社
○I/O別冊「マイコンゲームの本⑤」"亀は夕日を眺めた"


《写真1》デモ画面。きまってる!!


《写真2》おっと危ない!


《写真3》ナーイス!!


《写真4》登場キャラクタの一部

★MSXのことをSMXといってしまった僕の頭は, はっきりいって影さん級です。(奈良県大和高田市・**レンズマン**)……【**影**: 私でなくともまちがえるわい!MSXにMAX, FMXだって, どれがどれだかはっきりせい!!】

《リスト1》マシン語読みこみのリスト

```
10 CLEAR200:SCREEN1,2,2:CLS:PRIN
T"Load of machin-language"
20 FORS=&HF878TO&HF8D1:READK$:PO
KES,VAL("&H"+K$):NEXTS:EXEC&HF87
C
30 F$="train":F$=LEFT$(F$+"
  ",8)
31 INPUT #-1,E$
32 IFLEFT$(E$,8)<>F$THEN31
33 S=VAL(MID$(E$,9,6)):E=VAL(MID
$(E$,15,6))
34 INPUT #-1,B$:M=LEN(B$)/2
35 FORI=0TOM-1:POKES+I,VAL("&H"+
MID$(B$,I*2+1,2)):NEXTI:S=S+M
36 IFS<ETHEN34
39 LOCATE10,12:CLOAD
100 DATA1a,c3,06,1b,cd,9a,25,06
110 DATA05,cd,70,1a,fe,af,20,f7
120 DATA10,f7,21,32,d8,06,06,cd
130 DATA70,1a,77,23,10,f9,cd,06
140 DATA1b,af,32,38,d8,21,76,25
150 DATAcd,cf,30,21,36,d8,cd,cf
160 DATA30,cd,9a,25,2a,32,d8,ed
170 DATA4b,34,d8,1e,00,cd,70,1a
180 DATA57,83,5f,72,23,0b,78,b1
190 DATA20,f3,cd,70,1a,bb,ca,aa
200 DATA1a,cd,aa,1a,21,85,03,c3
210 DATAcf,30
```

《リスト3》遊びかた表示のリスト

```
100 CLEAR200:GOSUB6000
110 F$="train":F$=LEFT$(F$+"
  ",8)
120 S$="E200":S=VAL("&H"+S$)
125 S$=RIGHT$("    "+STR$(S),6)
:
130 E$="E37F":E=VAL("&H"+E$)
135 E$=RIGHT$("    "+STR$(E),6)
:
140 PRINT #-1,F$;S$;E$
150 B$="":I=0
160 D=PEEK(S):GOSUB 5000:B$=B$+H
$
166 S=S+1:IF S>E THEN 200
170 I=I+1:IF I<32 THEN 160
180 PRINT #-1,B$:GOTO 150
200 IF B$<>"" THEN PRINT #-1,B$
300 END
5000 H=INT(D/16):L=D-H*16
5010 IF H<0 THEN H=H+16
5020 IF H>9 THEN H=H+7
5030 IF L>9 THENL=L+7
5040 H$=CHR$(48+H)+CHR$(48+L)
5050 RETURN
6000 SCREEN2,2,2:CONSOLE0,16,0,0
:COLOR1,8,1:CLS
6001 PRINT"*** T R A I N-G A M E
 の せつめい ***";
6002 FORI=0TO31:PRINT"ー";:NEXT
6010 PRINT"1] ひだりしたにあらわれるtrainを
 カーソルキーのみぎ     とひだりでそうさし，うえからおと
されるミサ";
6020 PRINT"イルにあたら     らないように、うえからお
ちてくるMANを つかまえてくだ     さい。"
6030 PRINT"2] trainは、7だい よういされて
ます。"
6040 PRINT"3] 7だいめのtrainが、ミサイル
にあたりますと，GAM     E-OVERになります。"
6045 PRINT"4] がんばってください。"
6080 PRINT"=============================
==============":LOCATE18,11
6085 PRINT"BY:きじま たかし"
6090 RETURN
```

《リスト4》メイン・プログラムのリスト

```
1 CLEAR50,&HA000:SCREEN4,2,2:COL
OR1,0,2:CONSOLE0,16,0,0:SOUND7,7
:CLS
10 POKE&HA219,&HC8:FORJ=&HE8TO&H
F7STEP3:FORI=0TO11:POKE&HA232,J
15 POKE&HA231,I:LINE(0,48+(J-&HE
8)*8)-(255,64+(J-&HE8)*8),0,BF
16 EXEC&HA230:PLAY"s9m200l1o3e32
e32":FORK=0TO33:NEXTK,I,J
17 POKE&HA219,0:FORI=&HE8TO&HF7S
TEP3:POKE&HA232,I:EXEC&HA230:NEX
T
20 PRINT"************************
*********";
21 PRINT"*----: T R A I N··G A M
 E :----*";
22 PRINT"************************
*********":TR=7
23 FORI=9TO22STEP13:FORJ=3TO15:L
OCATEI,J:PRINT"*";:NEXTJ,I
24 FORK=2TO25STEP23:FORJ=3TO15:L
OCATEK,J:PRINT CHR$(20)+CHR$(69)
;
25 FORI=KTOK+2:PRINTCHR$(20)+CHR
$(71);:NEXT:PRINTCHR$(20)+CHR$(6
9);
26 NEXTJ,K:MA=0
29 LOCATE0,0:PRINTCHR$(7);
30 PLAY"o5s12m899l5t50edc.d8edc.
.edc.d8edc1s1m6001t255gg.egegege
gegege"
35 FORI=0TO1000:NEXT
48 CLS:EXEC&HA420:EXEC&HA230
50 LINE(0,0)-(255,12),0,BF
51 LOCATE0,0:PRINT"TRAIN";TR;":と
ったMANのかず";MA
70 EXEC&HA450
200 LOCATE11,8:PRINT"N I C E":SO
UND7,0:PLAY"t255s1m6001l8o5eg"
210 MA=MA+1:GOTO50
300 RESTORE900:SOUND7,7:FORI=15T
O0STEP-1:SOUND10,I:SOUND6,20
301 READA,B,C,D:LINE(PEEK(&HA231
)*8+A,B)-(PEEK(&HA231)*8+C,D),1:
NEXT
310 TR=TR-1:IFTR=<0THEN400
311 GOTO50
400 SOUND7,0:SOUND6,0:PLAY"v14m6
001l8o5e1","v14m6001l8o6e1"
401 SCREEN3,2,2:COLOR4,3,2:CLS
402 PRINT"***************"
403 PRINT"*  ";:COLOR1:PRINT"GAM
E·OVER";:COLOR4:PRINT"  *"
404 PRINT"***************"
405 LINE(0,48)-(255,191),4,BF:CO
LOR2:LOCATE2,7:PRINT"REPLAY?[Y/N
]"
406 A$=INKEY$
407 IFA$="y"ORA$="Y"THENRUN
408 IFA$="n"ORA$="N"THENPRINT"Go
od by···!":FORI=0TO1000:NEXT:END
:
409 GOTO406
900 DATA24,177,0,177,26,175,4,16
6,31,173,23,166,37,173,32,166
901 DATA42,173,47,166,46,174,56,
166,53,174,73,166,60,174,80,169
902 DATA60,179,79,183,54,179,73,
188,48,179,59,189,43,179,49,189
903 DATA39,179,39,189,34,179,29,
189,28,179,19,189,23,179,0,188
```

《リスト2》マシン語リスト(モニタから入力)

```
A000:00 12 00 00 00 00 00 00:12
A008:3F FE 00 12 00 03 FF FC:4D
A010:00 00 20 02 02 12 00 04:3A
A018:00 02 00 00 2F 82 02 12:C7
A020:00 04 00 01 00 00 28 82:AF
A028:03 FF FF FF FF FF FF FF:FC
A030:E8 BE 04 04 00 00 00 00:AE
A038:00 00 2F A0 08 14 00 00:EB
A040:00 00 00 00 28 A0 10 07:DF
A048:DF DF DF DF DF DF E8 A0:C2
A050:10 14 00 00 00 00 00 00:24
A058:2F A0 10 07 DF DF DF DF:62
A060:DF DF E0 20 30 14 00 00:02
A068:00 00 00 00 3F E0 30 04:53
A070:00 FF FF FF FF F0 20 20:2C
A078:30 14 00 80 00 00 00 10:D4
A080:20 20 10 04 00 A7 27 27:49
A088:27 10 20 20 10 1F FF 8A:2F
A090:8A 8A 8A 9F FF FF 10 20:6B
A098:00 95 55 55 55 48 10 00:EC
A0A0:20 4C 0C 7A FA FA FA F7:D7
A0A8:E6 00 40 92 12 15 55 55:89
A0B0:55 40 09 00 FF 12 12 0A:CB
A0B8:8A 8A 8A 80 09 00 00 0C:33
A0C0:0C 07 07 07 07 00 06 00:2E
A0C8:7F FC 00 00 00 00 00 00:7B
A0D0:48 00 40 04 00 00 3F FF:CA
A0D8:C0 00 48 00 41 F4 00 00:3D
A0E0:40 00 20 00 48 40 41 14:3D
A0E8:00 00 80 00 20 00 48 40:28
A0F0:7D 17 FF FF FF FF FF FF:8E
A0F8:FF C0 05 F4 00 00 00 00:B8
A100:00 00 20 20 05 14 00 00:59
A108:00 00 00 00 28 10 05 17:54
A110:FB FB FB FB FB FB E0 08:CA
A118:05 F4 00 00 00 00 00 00:F9
A120:28 08 04 07 FB FB FB FB:27
A128:FB FB E0 08 07 FC 00 00:E1
A130:00 00 00 00 28 0C 04 04:3C
A138:0F FF FF FF FF 00 20 0C:37
A140:04 04 08 00 00 00 01 00:11
A148:28 0C 04 04 08 E4 E4 E4:F0
A150:E5 00 20 08 FF FF F9 51:55
A158:51 51 51 FF F8 08 00 08:FA
A160:12 AA AA AA A9 00 04 08:C5
A168:00 67 EF 5F 5F 5F 5E 30:01
A170:32 04 00 90 02 AA AA AA:C6
A178:A8 48 49 02 00 90 01 51:1D
A180:51 51 50 48 48 FF 00 60:E1
A188:00 E0 E0 E0 E0 30 30 00:E0
A190:38 7C 38 04 10 40 03 FF:42
A198:80 05 55 40 0A AA A0 FF:6D
A1A0:FF FF AA AA AA AA AA AA:FA
A1A8:FF FF FF 0A AA A0 15 55:BB
A1B0:50 23 FF 88 00 00 00 00:FA
A1B8:38 38 10 FE 10 10 28 44:0A
A1C0:00 0C 00 10 7F B7 FF F0:41
A1C8:FF F0 7F B7 00 10 00 0C:41
A1D0:00 F8 3F 01 1C 08 02 1E:7C
A1D8:10 9F FF A0 A0 00 7E E0:4C
A1E0:FE 01 A0 00 01 9F FF FF:3D
A1E8:AF 11 00 00 21 00 F7 06:DE
A1F0:16 C5 06 20 77 23 10 FC:A7
A1F8:19 C1 10 F5 C9 C9 00 00:71
A200:AF 11 00 00 21 00 E4 06:CB
A208:98 C5 06 20 77 23 10 FC:29
A210:19 C1 10 F5 C9 C9 C9 C9:03
A218:11 00 A0 06 14 C5 06 0A:A0
A220:1A 77 13 23 10 FA 01 16:E8
A228:00 09 C1 10 F0 C9 C9 C9:25
A230:21 00 F7 CD 18 A2 C9 C9:31
A238:21 0F E4 CD 40 A2 C9 C9:55
A240:11 90 A1 06 0C C5 06 03:22
A248:1A 77 13 23 10 FA 01 1D:EF
A250:00 09 C1 10 F0 C9 C9 C9:25
A258:11 B8 A1 1A A7 C8 77 13:7D
A260:C5 01 20 00 09 C1 10 F3:B3
A268:21 1D E7 CD 70 A2 C9 C9:96
A270:11 C0 A1 06 08 C5 06 02:4D
A278:1A 77 13 23 10 FA 01 1E:F0
A280:00 09 C1 10 F0 C9 C9 C9:25
A288:21 1D E6 CD 90 A2 C9 C9:B5
A290:11 D0 A1 06 08 C5 06 03:5E
A298:1A 77 13 23 10 FA 01 1D:EF
A2A0:00 09 C1 10 F0 C9 C9 C9:25
A2A8:CD 61 10 CB 6F C2 00 A4:DE
A2B0:CB 67 C2 08 A4 C9 3A 31:D4
A2B8:A2 FE 00 C8 3D 32 31 A2:AA
A2C0:CD E8 A1 CD 30 A2 C9 3A:F8
A2C8:31 A2 FE 16 C8 3C 32 31:4E
A2D0:A2 C3 C0 A2 C9 C9 C9 C9:EB
A2D8:3A FF A1 FE 00 CA F3 A2:37
A2E0:3A 39 A2 FE 00 CA FF A2:7E
A2E8:3D 32 39 A2 CD 00 A2 CD:86
A2F0:38 A2 C9 3A 39 A2 FE 1F:D5
A2F8:CA 04 A3 3C C3 E9 A2 AF:AA
A300:32 FF A1 C9 3E C9 32 FF:D3
A308:A1 C9 C9 C9 C9 C9 C9 C9:20
A310:21 0F E6 CD 58 A2 C9 C9:6F
A318:CD D8 A2 3A 39 A2 32 11:9F
A320:A3 3A 12 A3 FE F7 CA 30:81
A328:A3 3C 32 12 A3 C3 10 A3:3C
A330:3E E6 32 12 A3 3A 11 A3:F9
A338:47 3A 31 A2 B8 CA 4F A3:C8
A340:DA 46 A3 C3 10 A3 C6 09:08
A348:B8 CA 4F A3 DA 10 A3 21:22
A350:54 A3 C3 09 07 88 32 30:B4
A358:30 00 88 33 30 30 00 00:4B
A360:3A 89 A2 FE 00 CA E0 A3:B0
A368:3D 32 89 A2 CD 88 A2 3A:CB
A370:89 A2 32 69 A2 C3 10 A4:DF
A378:FE F7 CA 93 A3 00 00 00:F5
A380:00 00 CD 68 A2 3A FE A1:B0
A388:FE 00 CA DA A3 3E C9 32:7E
A390:FE A1 C9 3A 69 A2 47 3A:2E
A398:31 A2 B8 CA D3 A3 3C B8:BF
A3A0:CA D3 A3 3C B8 CA D3 A3:74
A3A8:3C B8 CA D3 A3 3C B8 CA:F2
A3B0:D3 A3 3C B8 CA D3 A3 3C:E6
A3B8:B8 CA D3 A3 3C B8 CA D3:89
A3C0:A3 3C B8 CA D3 A3 3C B8:CB
A3C8:CA D3 A3 3E E7 32 6A A2:A3
A3D0:C3 82 A3 AF 32 FE A1 C3:2B
A3D8:82 A3 21 59 A3 C3 09 07:15
A3E0:3E 1D 32 89 A2 C3 6C A3:8A
A3E8:3A 6A A2 FE F8 CA F3 A3:9C
A3F0:C3 60 A3 3E E7 32 6A A2:29
A3F8:C3 60 A3 C9 C9 C9 C9 C9:B3
A400:3E 00 32 19 A2 C3 B6 A2:46
A408:3E C8 32 19 A2 C3 C7 A2:1F
A410:3A 6A A2 3C 32 6A A2 C3:83
A418:78 A3 C9 C9 C9 C9 C9 C9:D1
A420:AF 32 19 A2 32 31 A2 3E:DF
A428:F7 32 32 A2 3E 0F 32 39:B5
A430:A2 3E 1D 32 69 A2 32 89:F5
A438:A2 3E E7 32 6A A2 3E 0F:52
A440:32 11 A3 3E E6 32 12 A3:F1
A448:C9 C9 C9 C9 C9 C9 C9 C9:48
A450:3E 22 32 FE A1 CD A8 A2:48
A458:CD 18 A3 CD E8 A3 C3 50:F3
A460:A4 C9 C9 C9 C9 C9 C9 C9:23
```

★僕は友人4人と，学級新聞をベーマガを参考にして作っています。編集部のみなさん，これからもよろしく！
(影さんをのぞく)(秋田県大館市・田村　学9才)……【編：影さんがおこっています。影：ジグソー・パズル㊥】

Urano-Fadas

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコードP6Ⅱ①

敦　煌



ゲーム内容

Urano-Fadas(ウラノフェイダス)は，もう10億年も前に活動を停止したといわれる星で，RUNすると，この星が画面いっぱいに大きく現れます。

中心(核)に見えるのは，埋蔵されている超ウラン鉱で，地中で動いているのは，生き残った星人Ungran(アングラン)です。また，右手に見えるのは宇宙船U-Shipで，ここから派遣された円形Tankを操作して，ウラン鉱を採取するのがこのゲームの目的です。

あそびかた

Ungranが，必死になって追ってきます。運搬中のウランに触れると，ただちに元の核の位置に強制送還され，またTankに触れると，Tankが破壊されて，その面の初めからやり直しです。

Ungranは，地上に出る力はありません。

カーソル・キーでTankを操作し，ウランを採取し，す早く地上に出ればもう安全。 その瞬間，ウランはU-Shipに転送されます。

ウランを全部採取すると，2面に移ってUngranが2匹になります。Tankは8機あり，全部破壊されると，ゲーム・オーバーです。その前に，3面をクリアすれば成功！残ったTankを得点として表示します。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，ユニークな作品だな。マシン語をうまく使っとるな。

編：ストーリーも，おもしろいでしょ。それに画面構成もネ！

Dr.D：しっかりとまとまったゲームだ。みんなも，このくらいの作品を送っとくれ！

プログラムについて

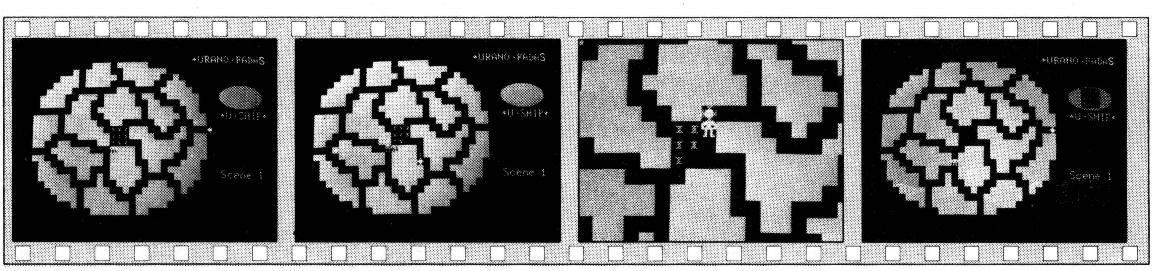
文字どおり反射神経ゲームで，スピードが生命であるため，メイン部分はマシン語です。

また，730行以下のData文は，若干のキャラクタ・データのほか，星の内部の座標を表わすTableで，これをメモリに直接書きこんでDimとして使っています。

とくに3面では，Ungranが3匹で追ってくるので，私のような熟年(？)がクリアするのは，大変困難です。

なお，710行の終わりから5バイトめの10(&H16)がスピード調節で，Ungranが動いた瞬間から，INKEY$検出までの間に，16×256回のむだなカウントをさせています。

この10(&H16)を大きくすれば，なんとか私でもできる程度にスピードを落とせます。



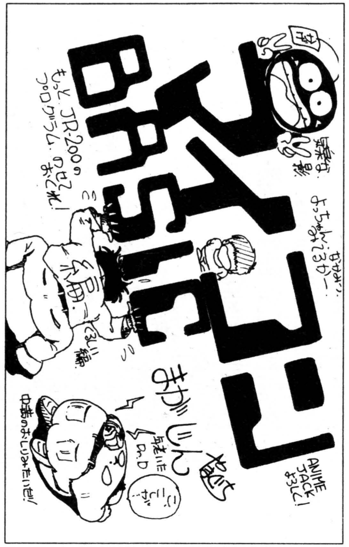
《写真1》ゲーム・スタート!!　《写真2》超ウラン鉱を運搬します　《写真3》ワッと！Ungranにつかまった　《写直4》みごと1面クリアです

★たとえ私が日立のコンピュータを安く買ったからといって，そのすぐあとでS1なんぞを発売するとは一私は日立がきらいだ！(茨城県土浦市・**石浜裕幸15才**)……【**編**：新製品がでるといつもこんな手紙が。うらみっこなしよ！】

Urano-Fadasのプログラム・リスト

```
10 REM ------------------------
20 REM  URANO・FADAS (Apr.84)
30 REM ------------------------
40 CLS:LOCATE3,5:PRINT"* マシンご゛を セットするため、
やく15ﾋﾞょう が゛めんをけします。"
50 FORI=0TO500:NEXT:OUT&H93,2
60 FOR I=&HB000 TO &HB957:READ A$:POKE I
,VAL("&h"+A$):NEXT:OUT&H93,3
70 K=&HB000:M=&HB001:S=&HB014:SCREEN4,3,
3:COLOR,,3:CONSOLE,,,0
80 T=9:N=1
90 COLOR4:CLS:LOCATE27,0:PRINT"*URANO・FA
DAS*"
100 CIRCLE(276,52),28,2,,,.5:PAINT(276,5
2),2
110 LOCATE31,7:PRINT"*U・SHIP*":LOCATE31,
14:PRINT"Scene";N:POKE M,N
120 EXEC S
130 COLOR3:IF PEEK(K) THEN190
140 PLAY"o3l32gfedc"
150 T=T-1:IF T=0 THEN170
160 LOCATE29,15:PRINT"Destroyed!":GOTO22
0
170 LOCATE29,15:PRINT"All tanks"
180 LOCATE30,16:PRINT"destroyed":GOTO240

190 PLAY"o5g.","o5r8e","o5r4c8"
200 LOCATE29,15:PRINT"Well Done!":IF N=3
 THEN 230
210 LOCATE29,16:PRINT"Go to":LOCATE29,17
:PRINT"next scene":N=N+1
220 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO90
230 LOCATE29,16:PRINT T;"tanks":LOCATE31
,17:PRINT"left":GOTO240
240 LOCATE29,18:PRINT"Try again?":LOCATE
30,19:PRINT"(y/n)";
250 A$=INKEY$:IFA$="y" THEN 80
260 IF A$="n" THEN END
270 GOTO 250
280 END
290 REM *** マシンご゛しょり デ゛ータ ***
300 DATA00,01,00,01,49,09,15,0F,0B,1D,0C
,0E,14,0F,0F,12,14,11
310 DATA14,0F,F3,DD,E5,CD,F7,B1,2A,06,B0
,CD,61,10,FE,04,C2,2E
320 DATAB0,7D,B7,CA,F8,B0,2D,C3,4C,B0,FE
,08,C2,3D,B0,7D,FE,18
330 DATACA,F8,B0,2C,C3,4C,B0,FE,10,C2,46
,B0,24,C3,4C,B0,FE,20
340 DATAC2,F8,B0,25,22,12,B0,CD,AD,B2,3A
,02,B0,B7,C2,70,B0,7E
350 DATAFE,04,C2,70,B0,3E,01,32,02,B0,2A
,12,B0,22,08,B0,22,0A
360 DATAB0,C3,F8,B0,7E,FE,02,F2,F8,B0,2A
,06,B0,E5,2A,12,B0,22
370 DATA06,B0,CD,9A,B2,11,F9,B2,CD,C2,B2
,E1,3A,02,B0,B7,C2,97
380 DATAB0,CD,90,B2,C3,F8,B0,22,12,B0,CD
,7C,B2,2A,08,B0,E5,EB
390 DATA2A,06,B0,CD,20,00,E1,CA,AF,B0,CD
,90,B2,2A,12,B0,22,08
400 DATAB0,CD,AD,B2,FE,01,C2,F8,B0,CD,DD
,B2,2A,08,B0,CD,90,B2
410 DATA2A,0A,B0,CD,AD,B2,36,00,AF,32,02
,B0,2A,0A,B0,CD,9A,B2
420 DATA01,6D,07,ED,42,11,09,B3,CD,C2,B2
,CD,DD,B2,3A,05,B0,3D
430 DATA32,05,B0,C2,F8,B0,3E,01,32,00,B0
,C3,46,B1,2A,0C,B0,22
440 DATA12,B0,CD,4A,B1,2A,12,B0,22,0C,B0
,3A,01,B0,FE,01,CA,35
450 DATAB1,2A,0E,B0,22,12,B0,CD,4A,B1,2A
,12,B0,22,0E,B0,3A,01
460 DATAB0,FE,02,CA,35,B1,2A,10,B0,22,12
,B0,CD,4A,B1,2A,12,B0
470 DATA22,10,B0,3A,03,B0,B7,C2,42,B1,CD
,EE,B2,C3,1A,B0,AF,32
480 DATA00,B0,DD,E1,FB,C9,2A,12,B0,ED,5B
,06,B0,ED,5F,47,3A,04
490 DATAB0,80,32,04,B0,E6,07,B7,C2,69,B1
,7A,BC,FA,A0,B1,C3,9C
500 DATAB1,FE,01,C2,76,B1,7B,BD,FA,94,B1
,C3,98,B1,FE,02,C2,7E
510 DATAB1,C3,94,B1,FE,03,C2,86,B1,C3,98
,B1,FE,04,C2,8E,B1,C3
520 DATA9C,B1,FE,05,C0,C3,A0,B1,2D,C3,A1
,B1,2C,C3,A1,B1,24,C3
530 DATAA1,B1,25,3A,02,B0,B7,CA,D1,B1,ED
,5B,08,B0,CD,20,00,C2
540 DATAD1,B1,CD,DD,B2,2A,08,B0,CD,90,B2
,AF,32,02,B0,2A,0A,B0
550 DATACD,AD,B2,36,04,2A,0A,B0,CD,7C,B2
,CD,DD,B2,C9,ED,5B,06
560 DATAB0,CD,20,00,C2,E1,B1,3E,01,32,03
,B0,C9,E5,CD,AD,B2,B7
570 DATAE1,C0,E5,2A,12,B0,CD,90,B2,E1,22
,12,B0,CD,86,B2,C9,AF
580 DATA32,03,B0,32,02,B0,3E,09,32,05,B0
,21,49,B3,11,50,B6,01
590 DATA07,03,ED,B0,21,00,00,0E,19,06,1F
,C5,E5,CD,AD,B2,FE,08
600 DATAC2,25,B2,11,29,B3,C3,2D,B2,FE,04
,C2,35,B2,11,09,B3,E1
610 DATAE5,CD,9A,B2,CD,C2,B2,E1,24,C1,10
,DB,26,00,2C,0D,C2,13
620 DATAB2,26,1D,2E,0B,22,06,B0,CD,9A,B2
,11,F9,B2,CD,C2,B2,26
630 DATA06,2E,0C,22,0C,B0,CD,86,B2,3A,01
,B0,FE,01,C8,26,12,2E
640 DATA05,22,0E,B0,CD,86,B2,3A,01,B0,FE
,02,C8,26,11,2E,15,22
650 DATA10,B0,CD,86,B2,C9,CD,9A,B2,11,09
,B3,CD,C2,B2,C9,CD,9A
660 DATAB2,11,19,B3,CD,C2,B2,C9,CD,9A,B2
,11,39,B3,CD,C2,B2,C9
670 DATAD5,5C,16,40,45,0E,00,26,00,29,29
,29,29,29,29,09,19,D1
680 DATAC9,5C,16,00,26,00,E5,29,29,29,29
,29,C1,ED,42,19,11,50
690 DATAB6,19,7E,C9,E5,CD,CF,B2,E1,01,00
,20,09,CD,CF,B2,C9,06
700 DATA08,1A,77,13,C5,01,28,00,09,C1,10
,F5,C9,21,E6,B2,7E,B7
710 DATACD,B3,1E,C9,22,4F,34,43,33,32,22
,00,0E,10,06,00,10,FE
720 DATA0D,C2,F0,B2,C9
730 REM *** が゛めん デ゛ータ ***
740 DATA00,00,3C,3C,3C,3C,00,00,3C,18,BD
,FF,FF
750 DATABD,18,3C,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,3C,18,18,3C,00
760 DATA00,7E,FF,99,FF,24,24,24,66,7E,FF
,99,FF,24,24,24,66,FF
770 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00
780 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,09,09,09,09,09
790 DATA09,09,09,09,09,01,01,01,01,01,01
,01,01,01,01,01,09,09
800 DATA09,09,09,09,09,09,09,09,09,09,09
,09,09,09,09,01,01,01
810 DATA01,08,08,08,00,08,08,08,08,08,01
,01,01,01,09,09,09,09
820 DATA09,09,09,09,09,09,09,09,01,01,01
,08,00,08,08,08,08,00
830 DATA00,08,08,08,08,08,08,08,01,01,01
,09,09,09,09,09,09,09
840 DATA09,09,01,01,08,08,08,00,08,08,08
,08,08,00,08,08,08,08
850 DATA08,08,00,00,08,01,01,09,09,09,09
,09,09,09,01,01,08,08
860 DATA08,08,00,08,08,08,08,00,00,00,00
,08,08,08,00,00,08,08
870 DATA08,01,01,09,09,09,09,09,01,01,08
,08,08,08,00,00,00,00
880 DATA00,00,00,08,08,00,00,00,00,00,08
,08,08,08,08,01,01,09
890 DATA09,09,09,01,08,08,08,08,00,00,08
,08,08,00,08,08,08,08
900 DATA08,00,08,08,00,00,08,08,08,08,08
,01,09,09,09,09,01,08
910 DATA08,08,08,00,08,08,08,00,00,08,08
,08,08,08,00,00,08,08
920 DATA00,00,00,08,08,08,01,09,09,09,01
,01,00,00,00,00,00,08
930 DATA08,08,00,08,08,08,08,08,08,08,00
,08,08,08,08,00,00,08
940 DATA08,01,01,09,09,01,08,08,08,08,00
,08,08,08,08,00,00,08
950 DATA08,08,08,08,08,00,08,08,08,08,08
,00,08,08,08,01,09,09
960 DATA01,08,08,08,08,00,08,08,08,08,08
,00,00,08,08,00,00,00
970 DATA00,00,08,08,08,00,00,00,08,08,01
,09,09,01,08,08,08,08
980 DATA00,08,08,08,08,08,08,00,04,04,04
,08,08,08,00,00,08,00
990 DATA00,08,00,00,00,01,09,09,01,08,08
,08,00,00,00,00,08,08
1000 DATA 08,08,08,04,04,04,08,08,08,08,
00,00,00,08,08,00,08,08
1010 DATA 01,09,09,01,08,08,00,00,08,08,
00,00,00,00,08,08,04,04
1020 DATA 04,00,00,08,08,08,08,08,08,00,
00,08,08,01,09,09,01,00
1030 DATA 00,00,08,08,08,08,08,08,00,00,
00,00,08,08,08,00,08,08
1040 DATA 08,08,08,08,00,08,08,08,01,09,
09,01,08,08,00,00,08,08
1050 DATA 08,08,08,08,08,00,08,08,08,08,
00,08,08,08,08,08,00,00
1060 DATA 08,08,08,01,09,09,01,01,08,08,
00,00,08,08,08,08,08,08
1070 DATA 00,08,08,08,08,00,00,08,08,00,
00,00,08,08,08,01,01,09
1080 DATA 09,09,01,08,08,08,00,00,00,08,
08,00,00,00,08,08,08,08
1090 DATA 08,00,08,08,00,08,08,08,08,08,
01,09,09,09,09,01,08,08
1100 DATA 08,08,08,00,08,0E,00,08,00,08,
08,08,08,08,00,00,00,00
1110 DATA 00,08,08,08,08,01,09,09,09,09,
01,01,08,08,08,08,00,00
1120 DATA 00,00,08,00,00,08,08,08,00,00,
08,08,08,00,00,08,08,01
1130 DATA 01,09,09,09,09,09,01,01,08,08,
08,08,00,08,08,08,08,00
1140 DATA 00,08,00,00,08,08,08,08,08,00,
08,01,01,09,09,09,09,09
1150 DATA 09,09,01,01,08,08,08,00,08,08,
08,08,08,00,00,00,08,08
1160 DATA 08,08,08,08,00,01,01,09,09,09,
09,09,09,09,09,09,01,01
1170 DATA 01,08,00,08,08,08,08,08,08,08,
00,08,08,08,08,08,01,01
1180 DATA 01,09,09,09,09,09,09,09,09,09,
09,09,09,01,01,01,01,08
1190 DATA 08,08,08,08,08,00,08,08,01,01,
01,01,09,09,09,09,09,09
1200 DATA 09,09,09,09,09,09,09,09,09,09,
09,01,01,01,01,01,01,01
1210 DATA 01,01,01,01,09,09,09,09,09,09,
09,09,09,09,09,09,09,09
1220 DATA 09,09,09,09,09,09,01,01,01,01,
01,01,01,01,01,01,01,09
1230 DATA 09,09,09,09,09,09,09,09,09,09,
09,09,09,09,09,09,01,01
1240 DATA 01,01,08,08,08,00,08,08,08,08,
08,01,01,01,01,09,09,09
1250 DATA 09,09,09,09,09,09,09,09,09,01,
01,01,08,00,08,08,08,08
1260 DATA 00,00,08,08,08,08,08,08,08,01,
01,01,09,09,09,09,09,09
1270 DATA 09,09,09,01,01,08,08,08,00,08.
08,08,08,08,00,08,08,08
1280 DATA 08,08,08,00,00,08,01,01,09,09,
09,09,09,09,09,01,01,08
1290 DATA 08,08,08,00,08,08,08,08,00,00,
00,00,08,08,08,00,00,08
1300 DATA 08,08,01,01,09,09,09,09,09,01,
01,08,08,08,08,00,00,00
1310 DATA 00,00,00,00,08,08,00,00,00,00,
00,08,08,08,08,08,01,01
1320 DATA 09,09,09,09,01,08,08,08,08,00,
00,08,08,08,00,08,08,08
1330 DATA 08,08,00,08,08,00,00,08,08,08,
08,08,01,09,09,09,09,01
1340 DATA 08,08,08,08,00,08,08,08,00,00,
08,08,08,08,08,00,00,08
1350 DATA 08,00,00,00,08,08,08,01,09,09,
09,01,01,00,00,00,00,00
1360 DATA 08,08,08,00,08,08,08,08,08,08,
08,00,08,08,08,08,00,00
1370 DATA 08,08,01,01,09,09,01,08,08,08,
08,00,08,08,08,08,00,00
1380 DATA 08,08,08,08,08,08,00,08,08,08,
08,08,00,08,08,08,01,09
1390 DATA 09,01,08,08,08,08,00,08,08,08,
08,08,00,00,08,08,00,00
1400 DATA 00,00,00,08,08,08,00,00,00,08,
08,01,09,09,01,08,08,08
1410 DATA 08,00,08,08,08,08,08,08,00,04,
04,04,08,08,08,00,00,08
1420 DATA 00,00,08,00,00,00,01,09,09,01,
08,08,08,00,00,00,00,08
1430 DATA 08,08,08,08,04,04,04,08,08,08,
08,00,00,00,08,08,00,08
1440 DATA 08,01,09,09,01,08,08,00,00,08,
08,00,00,00,00,08,08,04
1450 DATA 04,04,00,00,08,08,08,08,08,08,
00,00,08,08,01,09,09,01
1460 DATA 00,00,00,08,08,08,08,08,08,00,
00,00,00,08,08,08,00,08
1470 DATA 08,08,08,08,08,00,08,08,08,01,
09,09,01,08,08,00,00,08
1480 DATA 08,08,08,08,08,08,00,08,08,08,
08,00,08,08,08,08,08,00
1490 DATA 00,08,08,08,01,09,09,01,01,08,
08,00,00,08,08,08,08,08
1500 DATA 08,00,08,08,08,08,00,00,08,08,
00,00,00,08,08,08,01,01
1510 DATA 09,09,09,01,08,08,08,00,00,00,
08,08,00,00,00,08,08,08
1520 DATA 08,08,00,08,08,00,08,08,08,08,
08,01,09,09,09,09,01,08
1530 DATA 08,08,08,08,00,08,08,00,08,00,
08,08,08,08,08,00,00,00
1540 DATA 00,00,08,08,08,08,01,09,09,09,
09,01,01,08,08,08,08,00
1550 DATA 00,00,00,08,00,00,08,08,08,00,
00,08,08,08,00,00,08,08
1560 DATA 01,01,09,09,09,09,09,01,01,08,
08,08,08,00,08,08,08,08
1570 DATA 00,00,08,00,00,08,08,08,08,08,
00,08,01,01,09,09,09,09
1580 DATA 09,09,09,01,01,08,08,08,00,08,
08,08,08,08,00,00,00,08
1590 DATA 08,08,08,08,08,00,01,01,09,09,
09,09,09,09,09,09,09,01
1600 DATA 01,01,08,00,08,08,08,08,08,08,
08,00,08,08,08,08,08,01
1610 DATA 01,01,09,09,09,09,09,09,09,09,
09,09,09,09,01,01,01,01
1620 DATA 08,08,08,08,08,08,00,08,08,01,
01,01,01,09,09,09,09,09
1630 DATA 09,09,09,09,09,09,09,09,09,09.
09,09,01,01,01,01,01,01
1640 DATA 01,01,01,01,01,09,09,09,09,09.
09,09,09,09,09,0A
```

by やまぐち ひとし



by 走れＭＴＸ

★正解は編さんです。では問題はなんでしょう。答えは6月号です。(大阪府河内長野市・**答えなさい**)……【**編**：さて，なんだろう？**影**：そんな悪いことしたのか!?**編**：な，なんですか！おどかさないで!!でも，教えて!!】

コツベー

エントリーコードP6II②
アフリ太郎



★ストーリー

あなた（A君）は，朝目がさめると，なぜかガイコツの(コツベー)の部屋の下の部屋へきていました。はるか遠くに，札たばがあります。それは，コツベーのへそくりです。ゲンキンなあなたは，札たばめがけて，無意識のうちに走りだすのでした。

コツベーは，へそくりをとられちゃなんねえべと，あくまのさくらんぼを落としてきます。

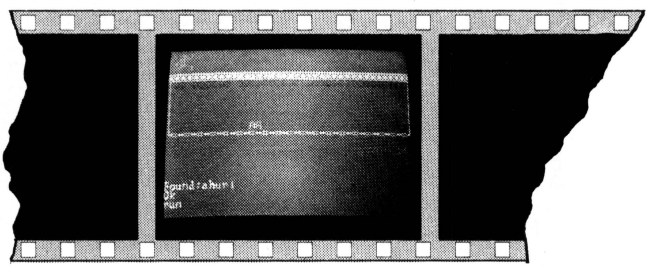
★遊びかた

あなた（A）を操作してください。

あくまのさくらんぼ（Q）に当たらないように，札たば（$）をとってください。$をとると1面クリアになり，つぎの面では天井と床の間がせまくなって，むずかしくなります。書き忘れるところでしたが，時間制限があって，－1になるとゲーム・オーバーです。得点は，$をとったときの残り時間です。

★操作方法

ゲームで使用するのは，スペース・キーだけです。Aは勝手に進むので，Qにぶつかりそうな時はスペース・キーを押してください。うしろにさがります。



《写真1》実行画面

コツベーのプログラム・リスト

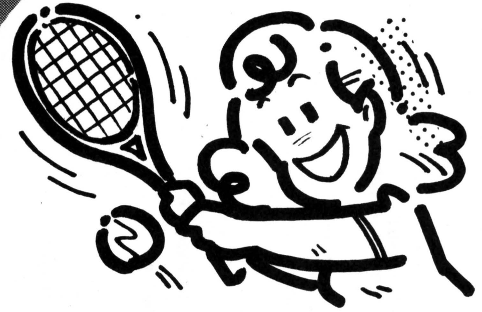
```
10 GOTO 90
20 FOR I=1 TO 22
30 LOCATE 30-I,L:PRINT MID$(A$,1,I);
40 SOUND 8,8:SOUND8,0
50 FOR J=0 TO20:NEXT J
60 NEXT I
70 FOR I=0 TO 500:NEXT I
80 RETURN
90 COLOR11,5,2:CONSOLE0,16,0,0:CLS
100 A$="[ KOCUBA ] ":L=2
110 GOSUB 20
120 A$="あくまのさくらんぼ... ว ":L=5
130 GOSUB 20
140 A$="   あなた   ... A ":L=7
150 GOSUB 20
160 A$="   さつたば   ... $ ":L=9
170 GOSUB 20
180 PRINT " ":PRINT " "
190 PRINT "    START = [スペースキー]"
200 IF STRIG(0)=1 THEN GOTO 460
210 GOTO 200
220 COLOR16,2,1:T=0
230 CLS:PRINT "   * GAME OVER *"
240 PLAY"o6e9c9e9c9e9c9","o7c9e9c9e9c9e9
"
250 PLAY "o6e2","o6c2","o6g2"
260 PRINT A$
270 PRINT "    あなた の トクテン ="INT(R)" です"
280 PRINT "    スタート = [ スペース キー ] "
290 IF STRIG(0)=1THEN GOTO 460
300 GOTO 290
310 END
320 E=INT(RND(1)*4)+2:F=4:O=E+X
330 IF O>36 THEN O=36
340 COLOR 10,5,1
350 LOCATE  O,F:PRINT"ว"
360 LOCATE  O,F:PRINT" "
370 G=SCREEN(O,F+1)
380 IF G=ASC("A")THEN GOTO 220
390 IF G=ASC("$")THEN GOTO 220
400 F=F+1:IF F=N+6THEN PLAY "O3D9","O1C9
":GOTO 770
410 GOSUB 820
420 GOTO 340
430 POKE &H8453,&HF7
440 POKE &H8402,&HFE
450 GOTO 320
460 SCREEN2,2,2:COLOR 8,5,1:N=4:R=0
470 CONSOLE0,16,0,0:CLS:A$=" ":B=15
480 POKE &H8402,&HF0
490 POKE &H842A,&HFF
500 POKE &H8429,&HDA
510 POKE &H8403,&HE9
520 POKE &H8451,&HC7
530 POKE &H8453,&HF8
540 PLAY "O4D+9R9D+9R9D+2","O6D+9R9D+9R9
D+2"
550 PLAY "O4D+4E4D+4E4","O6D+4E4D+4E4"
560 PLAY"O4D+8R9D+8R9A+2","O6D+8R9D+8R9A
+2"
570 COLOR 7,4,1
580 LOCATE 0,3:PRINT "□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□"
590 COLOR 12,5,1
600 LOCATE 0,4:PRINT "I
                     I"
610 FOR I=0 TO(N)
620 PRINT"I
         I"
630 NEXT I
640 PRINT"└ーーーーーーーーーーーーーーーー
ーーーー┘"
650 COLOR 6 ,5,1
660 LOCATE 1,4:PRINT "ววววววววววววววววววว
วววววววววววววววววววววว"
670 LOCATE 37,N+5:PRINT "$"
680 COLOR 4,5,1
690 X=1:Y=N+5:LOCATEX,Y:PRINT "A"
700 S=0
710 S=S+1:IF S=200 THEN GOTO 730
720 GOTO 710
730 LOCATE30,12:PRINT "タイム =      "
740 A=INT(RND(1)*2)+1:LOCATE30,12:PRINT
"タイム =";B
750 B=B-0.5:IFB<-1THEN GOTO 220
760 IF A=1 THENPLAY"O3D9","O4D9":GOTO 43
0
770 POKE &H8453,&HF8
780 POKE &H8402,&HF0
790 Z=1:T=0
800 GOSUB 820
810 GOTO 730
820 ST=STRIG(0):Z=1
830 IF ST=1 THEN Z=-1
840 C=SCREEN(X,10)
850 D=SCREEN(X+Z,Y)
860 IF C=ASC("ว")THEN GOTO 220
870 IF D=ASC("$")THENPLAY"O5C9","O5E9","
O5G9":GOTO 930
880 IF D=ASC("I")THEN Z=0
890 LOCATE X,Y:PRINT " "
900 COLOR 4,5,1
910 X=X+Z:LOCATE X,Y:PRINT "A"
920 RETURN
930 R=R+B:PRINT INT(R)" A":N=N-1
940 IF N=0 THEN A$="   すごい!":GOTO 220
950 COLOR 8,5,1
960 GOTO 470
```

★ ＯＦに出した手紙をたてつづけにボツにしたのは，今度僕の特集をするからだろ！(福岡市・OSN14才)……
【一同：グハハハ!!編集長：影くんの少年時代にそっくりだな。影：いいさ，人間あかるーく生きなくっちゃ!!】

テニス

エントリーコード P8①

本田　恵造



内　容

まず，4ポイント（50点）先取すれば1ゲーム勝ち，3対3でジュース，以後2ポイントの差をつけたほうが勝ちです。

ゲーム数は，6ゲーム先にとったほうが勝ち。ただし5対5の時はジュースで，どちらかが7ゲームとれば終了です。

サーブは，初めコンピュータからで，以後1ゲームごとに敗けたほうからサーブします。

遊びかた・操作方法

[4]，[6]のキーで左右，[8]のキーでラケットが前に移動します。

ラケットがうしろのほうにあっても，ボールに当てると打てますが，ボールがとどかない時があるので，[8]キーを押してうまくボールを打ってください。

《第1表》プログラムのしくみ

10～ 230行	初期画面
240～ 650行	ボールと人の移動
660～ 990行	サーブ権および得点
1000～1200行	DATA，人の絵

入力方法

DATAは，マシン語に変換されるので，特に注意して入力してください。

改　造

2人でプレーする時は，535行を消し，600～620行を変更してください。

```
600　IF INP(2)=253 THEN……
610　IF INP(2)=239 THEN……
620　IF INP(4)=127 THEN……
```

キーは，[A]，[D]，[W]（左の人）になります。

……の部分は同じ。

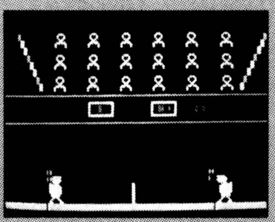
CHECKER FLAG

Dr.D：テニス・ゲームだな。今月のJR－200のテーブル・テニスに比べると，内容がいまいち。しかし，この作品は，画面の楽しさを強調しているからよかろう。

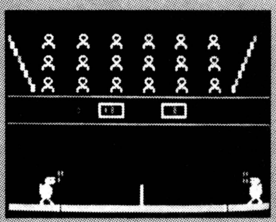
編：作りかたで，ふんい気も変るんですね。



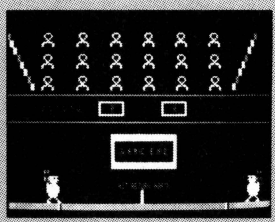
《写真1》 タイトル画面



《写真2》 おっと，返しそこなった



《写真3》 今度はうまく返しました



《写真4》 負けちゃった!!

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINTCHR$(12)
20 CLEAR300,&HAFFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HB000
30 FORI=&HB000TO&HB14F:READJ$:POKEI,VAL("&H"+J$):NEXT
40 LINE(6,4)-(33,10),"●",4,B
50 LOCATE8,7:PRINT">>>> ﾃ ﾆ ｽ  ｹﾞ - ﾑ <<<<"
60 LOCATE10,15:PRINT"ｲﾄﾞｷ-･･4･6  ﾗｹｯﾄ･･8"
70 LOCATE12,20:PRINT"HIT RETURN KEY"
80 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN80
90 WIDTH80,25:PRINTCHR$(12)
100 DAT=&HBFFE:POKEDAT,&H3C:POKEDAT+1,&HB0
110 FORX=10TO60 STEP10
120 Y=0:XY=X*256+Y:U=USR(XY)
130 Y=3:XY=X*256+Y:U=USR(XY)
140 Y=6:XY=X*256+Y:U=USR(XY)
150 NEXT
160 LINE(74,0)-(67,7),"■",5:LINE(0,0)-(7,7),"■",5
170 FORI=34TO49STEP15:LINE(0,I)-(159,I),PSET,2:NEXT
180 LINE(53,38)-(67,45),PSET,7,B
190 LINE(91,38)-(105,45),PSET,7,B
200 LINE(39,21)-(39,23),"■",3:LINE(0,24)-(79,24),"■",4
210 LINE(28,96)-(28,99),PSET,7:LINE(130,96)-(130,99),PSET,7
220 X=8:Y=20:LX=22:MX=55:M=5:L=69:SS=1:ST=0
230 GOSUB860:LOCATE28,10:PRINT"*"
240 F=INT(RND(1)*5+15)
250 D=&HF300+X*2+Y*120:POKED,&HEC
260 X=X+1:IFX=<22THENY=Y-1ELSEY=Y+1
270 IFY=<FTHENY=F
280 POKED,&H0
290 IFY=>23THENBEEP1:BEEP0:GOTO310
300 GOTO 250
310 D=&HF300+X*2+Y*120:POKED,&HEC
320 X=X+1:E=INT(RND(1)*4+1):IFE=2ORE=3THENY=Y-1
330 POKED,&H0:D=&HF300+X*2+Y*120
340 IFPEEK(D)=&H2ATHENFORI=0TO15:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO450
350 IFX=>39THENGOTO660
360 GOSUB370:GOTO310
370 DAT=&HBFFE:POKEDAT,&H4E:POKEDAT+1,&HB0
380 XC=L:YC=19:XCYC=XC*256+YC:U=USR(XCYC)
390 IFINP(0)=191THENL=L+1:IFL=>69THENL=69
400 IFINP(0)=239THENL=L-1:IFL=<58THENL=58
410 IFINP(1)=254THENGOSUB430
420 RETURN
430 DAT=&HBFFE:POKEDAT,&HAA:POKEDAT+1,&HB0
440 XC=L:YC=19:XCYC=XC*256+YC:U=USR(XCYC):RETURN
450 F=INT(RND(1)*6+15)
460 D=&HF300+X*2+Y*120:POKED,&HEC
470 X=X-1:IFX>16THENY=Y-1ELSEY=Y+1
480 IFY=<FTHENY=F
490 POKED,&H0
500 IFY=>23THENBEEP1:BEEP0:GOTO520
510 GOTO 460
520 D=&HF300+X*2+Y*120:POKED,&HEC
530 X=X-1:E=INT(RND(1)*4+1):IFE=2ORE=3THENY=Y-1
535 Y=Y+SGN(BY+1-Y)
540 POKED,&H0:D=&HF300+X*2+Y*120
550 IFPEEK(D)=&H2ATHENFORI=0TO15:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO240
560 IFX=<1THENGOTO740
570 GOSUB580:GOTO520
580 DAT=&HBFFE:POKEDAT,&HD0:POKEDAT+1,&HB0
590 BX=M:BY=19:BXBY=BX*256+BY:U=USR(BXBY)
600 IFBY+2=<YTHENM=M-1:IFM<2THENM=2
610 IFBY+1=>YTHENM=M+1:IFM>10THENM=10
620 IFM=<XANDM+3=>XTHENGOSUB640
630 RETURN
640 DAT=&HBFFE:POKEDAT,&H2C:POKEDAT+1,&HB1
650 BX=M:BY=19:BXBY=BX*256+BY:U=USR(BXBY):RETURN
660 IFSS=0ORSS=1THENSS=SS+1
670 IFSS=2THENGOSUB700
680 LOCATE28,10:PRINT"*":LOCATE47,10:PRINT" "
690 X=9:Y=20:ST=0:GOSUB960:GOTO240
700 UU=UU+1:IFUU=<2THENS=S+15:GOSUB950
710 IFUU=>3THENS=S+10:GOSUB950
720 IFUU=>4THENGOSUB820
730 RETURN
740 IFST=0ORST=1THENST=ST+1
750 IFST=2THENGOSUB780
760 LOCATE28,10:PRINT" ":LOCATE47,10:PRINT"*"
770 X=31:Y=20:SS=0:GOSUB960:GOTO450
780 VV=VV+1:IFVV=<2THENT=T+15:GOSUB950
790 IFVV=>3THENT=T+10:GOSUB950
800 IFVV=>4THENGOSUB830
810 RETURN
820 Z=UU-VV:IFZ=>2THEN840ELSERETURN
830 W=VV-UU:IFW=>2THEN850ELSERETURN
840 LX=LX-2:LOCATELX,10:PRINT"o":GOTO860
850 MX=MX+2:LOCATEMX,10:PRINT"o"
860 L=L+1:GOSUB580:IFL>69THENL=69
870 M=M-1:GOSUB370:IFM=<2THENM=2
880 IFL=>68THEN890ELSE860
890 UU=0:VV=0:S=0:T=0:GOSUB950:LINE(M+9,19)-(M+16,23)," ",BF
900 FORI=1TO32:BEEP1:FORJ=1TO16:NEXTJ:BEEP0:NEXTI
910 IFLX=10ANDMX=<63ORMX=67ANDLX=>14THEN970
920 IFLX=8ORMX=69THEN970
930 IFSS=2THEN740
940 IFST=2THEN660
950 LOCATE27,10:PRINT"  ";S:LOCATE46,10:PRINT"  ";T
960 FORI=1TO4:BEEP1:FORJ=1TO2:NEXT:BEEP0:NEXT:RETURN
970 LINE(30,14)-(49,18),"■",3,B:LOCATE32,16:PRINT" G A M E  E N D "
980 LOCATE32,21:PRINT"HIT RETURN AGAIN"
990 IFINKEY$=CHR$(13)THEN90ELSE990
1000 DATA7e,23,66,6f,24,2c,dd,21,fe,bf,dd,4e,00,dd,46,01
1010 DATAc5,dd,e1,dd,4e,00,dd,46,01,c5,e5,c5,e5,dd,23,dd
1020 DATA23,dd,7e,00,cd,f8,04,e1,e5,cd,f3,03,dd,7e,01,77
1030 DATAe1,24,c1,10,e6,e1,c1,2c,0d,20,de,c9,02,04,d8,60
1040 DATAd8,19,d8,69,00,00,f8,2c,f8,12,f8,22,f8,0c,05,09
1050 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,48,2a,48,2a
1060 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,d8,50,d8,df,d8,ff,48,2a
1070 DATA48,2a,00,00,00,00,00,00,00,00,f8,c0,f8,fe,f8,ef
1080 DATAf8,fe,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,f8,30,f8,ff
1090 DATAf8,ff,f8,3f,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,d8,c8
1100 DATAd8,12,d8,10,d8,ca,00,00,00,00,02,09,00,00,48,2a
1110 DATA48,2a,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1120 DATA48,2a,48,2a,d8,50,d8,df,d8,ff,d8,06,00,00,00,00
1130 DATA05,09,00,00,28,2a,28,2a,00,00,00,00,00,00,00,00
1140 DATA00,00,00,00,00,00,28,2a,28,2a,d8,ff,d8,fd,d8,05
1150 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,f8,ef,f8,fe,f8,ef
1160 DATAf8,0c,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,f8,f3,f8,ff
1170 DATAf8,ff,f8,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,d8,ac
1180 DATAd8,01,d8,21,d8,8c,00,00,00,00,00,00,02,09,00,00
1190 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,28,2a,28,2a,00,00
1200 DATA00,00,00,00,d8,60,d8,ff,d8,fd,d8,05,28,2a,28,2a
```


★ＯＦコーナーは電話でも受けつけてくれるの？（埼玉県草加市・**浅井英貴13才**）……【**編**：そりゃあこまります。とてもまともな応対ができそうもないヨ／**影**：きっと混乱するだろうな。**編**：やっぱり手紙にしてヨ／】

TELEPOT

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P8②

小川真太郎



STORY

あなたは，勇敢で賢い「テレポット君」です。

ある日,「ギョロベー君」があなたをやっつけようと攻めてきました。そこであなたは,「ギョロベー君」を全滅させることにしました。

しかし，どうやったらやっつけられるのでしょう？実は,「ギョロベー君」は，自分と同色のボールをぶつけられると消えてしまうのです！

ゲームの説明

操作は，⑧②で上下移動，④で着色です。しかし，着色すると絵の具が減ってしまうので，むだ使いはしないでください。

そして，⑥でボールを投げます。この時命中すればその絵の具が増えて点数もあがりますが，ボールが当たらなかったり違う色だったりすると，－100点されちゃいます。

このようにして，下の文字がすべて赤くなる（17匹やっつける）とクリアです。5面クリアすると,「テレポット君」が1人増えて，つぎの面からは絵の具の量が少なくなります。

11面からは,「ギョロベー君」の攻めてくるスピードがあがります。

そうそう！　「ギョロベー君」は遠くでやっつけたほうが高得点ですヨ。

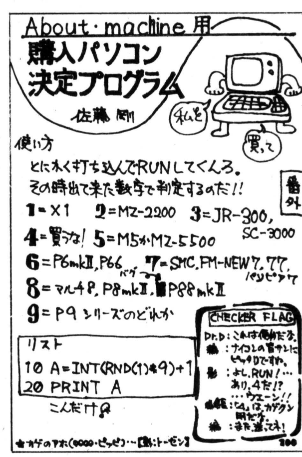
★参考にしたもの

「PIC　POK」小川真太郎

「見つめていてね」 伊藤つかさ

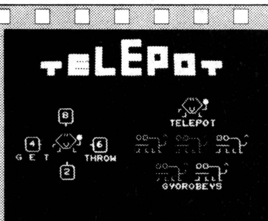
CHECKER FLAG

Dr.D：ふーむ，まずしっかりとまとまったプログラムじゃ。キャラクタに工夫がみられる。よろしかろ！

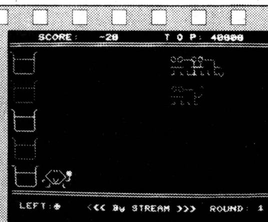


by 佐藤剛

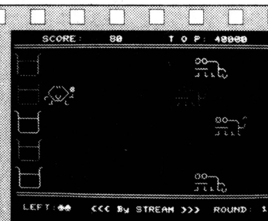
評…みればみるほど単純なUFOだ！（影）



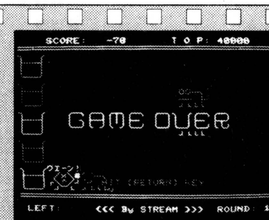
《写真1》タイトル画面



《写真2》早く移動しなくっちゃ



《写真3》エヘッ！どんなもんだい

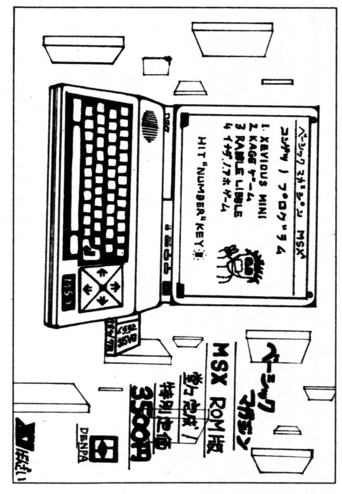


《写真4》ウェ～ン！終っちゃった

★印刷の奥村印刷がＯＦにでてるのに，製本の堅省堂はなぜでないの？（東京都町田市・**カブちゃん13才**（…・
【**一同**：クスクス！**編**：たしかにそうですね。堅省堂さん，ごめんなさい!!**影**：オモロイ読者だ。】

TELEPOT のプログラム・リスト

```
100 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:PRINTCHR$(12);
110 DEFINTA-Z:TP=4000:DIM G$(1),C$(2),GX(4),C(4)
120 A$=CHR$(31):FORI=0TO3:A$=A$+CHR$(29):NEXT
130 C$(0)="╮  ╭"+A$+"|  |"+A$+"|  |"+A$+"╰──╯"
140 C$(1)="╮  ╭"+A$+"|  |"+A$+"├──┤"+A$+"╰──╯"
150 C$(2)="╮  ╭"+A$+"├──┤"+A$+"|  |"+A$+"╰──╯"
160 A$=A$+CHR$(29)
170 C$   ="     "+A$+"     "+A$+"     "
180 G$(0)="oo─╮^"+A$+"──  ├"+A$+"┘└└└ "
190 G$(1)="oo─╮ "+A$+"──  ├"+A$+"┘└└└┘"
200 T$   =" /"+CHR$(34)+"\●"+A$+" ╭\/┘"+A$+" ┘─└ "
210 REM ----- T I T L E -----
220 TI$(0)="[graphics]"
230 TI$(1)="[graphics]"
240 TI$(2)="[graphics]"
250 TI$(3)="[graphics]"
260 TI$(4)="[graphics]"
270 COLOR7:PRINTCHR$(12);
280 LOCATE7,10:PRINT       "╭─╮";
290 LOCATE7,11:PRINT       "|8|";
300 LOCATE7,12:PRINT       "╰┬╯";
310 LOCATE2,14:PRINT "╭─╮          ╭─╮";
320 LOCATE2,15:PRINT "|4├         ┤6|";
330 LOCATE2,16:PRINT "╰─╯          ╰─╯";
340 LOCATE1,17:PRINT"G E T         THROW";
350 LOCATE7,18:PRINT       "╭┴╮";
360 LOCATE7,19:PRINT       "|2|";
370 LOCATE7,20:PRINT       "╰─╯";
380 LOCATE24,12:PRINT"TELEPOT";
390 LOCATE23,21:PRINT"GYOROBEYS";
400 COLOR6:LOCATE6,14:PRINTT$;:LOCATE25,9:PRINTT$;
410 FORI=0TO2:COLORI+1:LOCATE19+I*6,14:PRINTG$(0);:NEXT
420 FORI=0TO1:COLORI+4:LOCATE22+I*6,18:PRINTG$(0);:NEXT
430 COLOR2:LOCATE11,24:PRINT"HIT [RETURN] KEY";:LINE24,1
440 FORI=1TO7:COLORI:FORJ=0TO4:LOCATE5,J+1:PRINTTI$(J);
450 IFINKEY$<>CHR$(13)THENNEXTJ,I:GOTO 440
460 REM ----- S T A R T -----
470 SC=0:LE=3:RO=1
480 REM ----- S T A G E -----
490 COLOR7:PRINTCHR$(12);:IFRO>5THENW=1ELSEW=2
500 LOCATE4,0:PRINTUSING"SCORE:#####0       T O P:#####0";SC;TP;
510 LOCATE1,24:PRINTUSING"LEFT:       <<< By STREAM >>>    ROUND:##";RO;
520 LINE(0,1)-(38,1),"=",5:LINE(0,22)-(38,22),"=",5
530 FORI=0TO4:COLORI+1:LOCATE0,2+I*4:PRINTC$(W);:NEXT
540 COLOR5:LOCATE6,24:PRINTLEFT$("●●●",LE-1);:COLOR6:LOCATE4,3:PRINTT$;
550 REM ----- R E A D Y -----
560 T=3:P=0:Y=3:C=6:FORI=0TO4:G(I)=0:GX(I)=38:IFRO>5THENC(I)=1ELSEC(I)=2
570 NEXT:FORI=0TO80:BEEP1:FORJ=0TO80-I:NEXT:BEEP0:NEXT:IFRO>10THENT=4
580 REM -----   TELEPOT   -----
590 I0=INP(0):I1=INP(1)
600 IFI1=254ANDY> 3THENF=-4:GOTO650
610 IFI0=251ANDY<19THENF= 4:GOTO650
620 IFI0=239ANDC= 6THEN720
630 IFI0=191ANDC<>6THEN760
640 GOTO 660
650 LOCATE4,Y:PRINTC$;:COLORC:Y=Y+F:LOCATE4,Y:PRINTT$;:BEEP1:BEEP0
660 REM -----  GYOROBEYS  -----
670 O=(O+1)MOD5:IFG(O)<>0THEN700
680 IFRND(1)*10<ROTHENG(O)=INT(RND(1)*5)+1:GX(O)=33
690 FORI=0TO60:NEXT:GOTO 580
700 COLORG(O):LOCATEGX(O),O*4+3:PRINTC$;:GX(O)=GX(O)-T
710 LOCATEGX(O),O*4+3:PRINTG$(GX(O)MOD2);:IFGX(O)=9THEN920ELSE580
720 REM -----   G  E  T   -----
730 R=Y¥4:IFC(R)=0THENGOTO 660
740 C(R)=C(R)-1:COLORR+1:LOCATE0,Y-1:PRINTC$(C(R));
750 BEEP1:C=R+1:LOCATE4,Y:PRINTT$;:BEEP0:GOTO 660
760 REM ----- T H R O W -----
770 COLORC:LOCATE8,Y:PRINT" ";:LOCATE8,Y+1:PRINT"-";
780 FORI=9TOGX(Y¥4)-1:LOCATEI,Y+1:PRINT"●";
790 FORJ=0TO20:NEXT:LOCATEI,Y+1:PRINT" ";:NEXT
800 IFC=G(Y¥4)THEN830
810 BEEP1:FORI=0TO20:NEXT:BEEP0:SC=SC-10:GOSUB900
820 C=6:COLOR6:LOCATE4,Y:PRINTT$;:GOTO660
830 COLORC:LOCATEGX(Y¥4),Y:PRINT"xx";:SC=SC+GX(Y¥4)*3
840 GOSUB900:FORI=0TO50:BEEP1:BEEP0:NEXT
850 C(C-1)=C(C-1)+1:LOCATE0,C*4-2:COLORC:PRINTC$(C(C-1));
860 LOCATEGX(Y¥4),Y:PRINTC$;:G(Y¥4)=0:GX(Y¥4)=38
870 C=6:COLOR6:LOCATE4,Y:PRINTT$;:P=P+1
880 COLOR2:LOCATE11,24:PRINTLEFT$("<<< By STREAM >>>",P);
890 IFP=17THEN1090ELSE660
900 REM ----- S C O R E -----
910 COLOR7:LOCATE10,0:PRINTUSING"#####";SC;:RETURN
920 REM -----  O  U  T  -----
930 Q=O*4+3:R=SGN(Q-Y):COLORC:IFR=0THEN950ELSEFORI=YTOQSTEPR
940 LOCATE4,I:PRINTT$;:LOCATE4,I:PRINTC$;:NEXT:LOCATE4,I-R:PRINTT$;
950 COLORG(O):LOCATEGX(O),Q:PRINT"^^"
960 BEEP1:LOCATEGX(O),Q+1:PRINT" ∪";
970 COLOR7:LOCATE4,Q-1:PRINT"ウエ-ン!";
980 COLORC:LOCATE6,Q:PRINT"x";:LOCATE6,Q+1:PRINT"^";
990 FORI=0TO5000:NEXT:BEEP0
1000 LE=LE-1:IFLE>0THEN480
1010 REM ----- GAME OVER -----
1020 TI$(0)="[graphics]"
1030 TI$(1)="[graphics]"
1040 TI$(2)="[graphics]"
1050 FORI=0TO20:COLORIMOD7+1:BEEP1:FORJ=0TO2:LOCATE7,10+J:PRINTTI$(J);
1060 NEXTJ:BEEP0:NEXT:IFSC>TPTHENTP=SC
1070 COLOR2:LOCATE12,20:PRINT"HIT [RETURN] KEY";
1080 IFINKEY$=CHR$(13)THEN210ELSE1080
1090 REM ----- C L E A R -----
1100 COLOR7:LOCATE4,Y-1:PRINT"ヤッタ-!";:COLOR6:LOCATE8,Y:PRINT" ";
1110 LOCATE4,Y+1:PRINT" ∟";:COLOR5:LOCATE15,15:PRINT"BONUS";RO*500;
1120 SC=SC+RO*50:GOSUB900:FORI=0TO80:BEEP1:FORJ=0TOI*2:NEXT:BEEP0:NEXT
1130 IFRO=5THENFORI=0TO300:BEEP1:BEEP0:NEXT:LE=LE+1
1140 RO=RO+1:GOTO480
```



注…これはパロディです！(編)

by イナダはパー



評…カッコイイお兄ちゃんだこと♡♡(影)

by 石野健一

★ナイコン族の僕がベーマガを読んでると，友達が「ナイコンなのになぜこんな本を読むんだ」と悪口を言った。影さん，しかえしをしにいこうぜ!!（大阪市・**谷口喜彦12才**）……【**影**：ヨシ！編集長，出張費ください!!】

死神退治ゲーム

エントリーコード P8II①

住吉　健一



ある日，村に死神がおそってきた。この死神を倒す方法はただ一つ。森にある実を，死神に捕まらないように食べていき，死神が青くなったところを，やっつけるしかない。

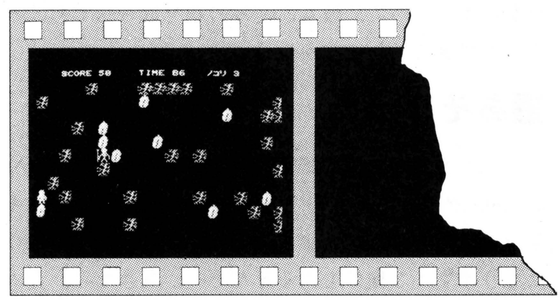
では，がんばって村のために死神をやっつけてください。

最初は簡単ですが，面をクリアするごとに，死神のスピードが速くなっていき，木の数が増え，しかもタイムが早く減っていきます。ボーナスは，タイム×10です。

†あそびかた

[8][2][4][6]で上下左右です。ゲームが始まったら，実を食べていってください。

ある程度実を食べると，死神が青くなって逃げていきますので，追っかけていってやっつけましょう。それから，木にぶつかると，人間が1人死にます。また，タイムが0になるとゲーム・オーバーです。



《写真1》 実行画面

死神退治ゲームのプログラム・リスト

```
10 DATA 32,16,0,0,4352,17729,1024,4101,21760,16404,0,325,64,1045,20,21765,16449,
20,5376,1360,16384,4181,85,21840,256,4160,1280,1024,20481,84,16388,65,4356,16388
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
20 DATA 32,16,0,160,0,160,2560,170,10752,-32598,-22016,-32662,-22270,-24470,-232
94,-24550,21761,-24554,21505,16469,21509,16469,21509,16469,21509,16469,20741,164
69,20741,85,20737,84,21760,80,5376,64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
30 DATA 32,16,512,170,2560,170,10752,-32598,2816,-32717,3840,-16129,768,255,5376
,20565,21760,21589,21761,21845,20737,5461,20737,5461,20993,5546,2560,-32598,2560
,-32766,2560,-32766,10752,-24574,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
40 DATA 32,16,784,255,3940,-16129,3940,-16333,800,255,800,255,32,48,3872,-16129,
12320,12336,-15584,3327,35,816,35,816,35,1020,47,1020,800,3,3104,-16384,3104,-16
384,15392,-4096,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
50 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS3:DEFINTA-Z
60 X=160:Y=112:DX=16*INT(RND(1)*18):DY=16*INT(RND(1)*11)+16:Z=30:U=3:E=0:S=0:J=0
:GX=0:GY=0:T=100:L=5
70 DIM G%(49),I%(49),M%(49),U%(49)
80 FOR I=0 TO 49:READ I%(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 49:READ M%(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 49:READ U%(I):NEXT
110 FOR I=0 TO 49:READ G%(I):NEXT
120 GOSUB 550
130 FOR I=1 TO Z
140 A=16*INT(RND(1)*19):B=16*INT(RND(1)*11)+16
150 CMD PUT@(A,B),I%,PSET
160 NEXT
170 FOR I=1 TO 15
180 A=16*INT(RND(1)*19):B=16*INT(RND(1)*11)+16
190 IF A=X OR B=Y OR A=DX OR B=DY THEN 180
200 CMD PUT@(A,B),M%,PSET
210 NEXT
220 CMD PUT@(160,112),U%,PSET
230 LOCATE3,0:PRINT"SCORE":LOCATE15,0:PRINT"TIME":LOCATE25,0:PRINT"ﾉｺﾘ";U
240 J=J+1
250 Q=INP(0):O=INP(1):LOCATE8,0:PRINT S:LOCATE19,0:PRINT T
260 IF Q=191 AND X<288 THEN CMDLINE(X,Y)-(X+16,Y+16),0,BF:X=X+16
270 IF Q=239 AND X>0 THEN CMDLINE(X,Y)-(X+16,Y+16),0,BF:X=X-16
280 IF O=254 AND Y>16 THEN CMDLINE(X,Y)-(X+16,Y+16),0,BF:Y=Y-16
290 IF Q=251 AND Y<176 THEN CMDLINE(X,Y)-(X+16,Y+16),0,BF:Y=Y+16
300 IF STATUSPOINT(X+8,Y+1)=1 THEN 420
310 IF STATUSPOINT(X+8,Y)=3 THEN IF E>=12 THEN 460 ELSE 420
320 IF STATUSPOINT(X+11,Y+7)=2 THEN FORI=0TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT:E=E+1:S=S+10
330 IF E>=12 THEN CMDSCREEN 2,0,1:BEEP1:BEEP0
340 CMDPUT@(X,Y),U%,PSET
350 IF J=L THEN J=0 ELSE 240
360 CMDLINE(DX,DY)-(DX+16,DY+16),0,BF
370 IF E>=12 THEN GX=DX+SGN(DX-X)*16:GY=DY+SGN(DY-Y)*16 ELSE GX=DX+SGN(X-DX)*16:
GY=DY+SGN(Y-DY)*16
380 IF STATUSPOINT(GX+11,GY+7)<>2 AND GX>=0 AND GX=<294 AND GY>=16 AND GY=<188 T
HEN DX=GX:DY=GY
390 CMDPUT@(DX,DY),G%,PSET
400 T=T-1:IF T=0 THEN 500
410 GOTO 240
420 CMDPUT@(X,Y),U%:FOR I=0 TO 200:BEEP1:BEEP0:NEXT
430 CMDPUT@(X,Y),I%,PSET:FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
440 FOR I=0 TO 300:NEXT
450 X=160:Y=112:CMDPUT@(X,Y),U%,PSET:U=U-1:LOCATE 28,0:PRINT U:IF U=0 THEN 500 E
LSE J=0:GOTO 240
460 X=160:Y=112:Z=Z+10:L=L-1:IF L=1 THEN L=2:Z=Z+5
470 S=T*10+S:CMD PUT@(DX,DY),G%:CMD PUT@(DX,DY),I%:FOR I=0 TO 300:NEXT
480 LOCATE 15,12:PRINT"ｼﾆｶﾞﾐ ﾊ ｼﾝﾀﾞ":FOR I=0 TO50:BEEP1:FOR V=0 TO10:BEEP1:BEEP0
:NEXT:BEEP0:NEXT:LOCATE 15,12:PRINT"                    "
490 CMD CLS2:FOR I=0 TO 500:NEXT:T=100:J=0:E=0:CMDSCREEN 2,0,7:GOTO 130
500 LOCATE 15,12:PRINT "[GAME OVER]"
510 FOR I=0 TO 50:BEEP1:FOR V=0 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT:BEEP0:NEXT
520 LOCATE 16,13:PRINT "REPLEY[s]"
530 I$=INKEY$
540 IF I$="s"THEN RUNELSE 530
550 LOCATE 9,7:PRINT "---[ｼﾆｶﾞﾐ ﾀｲｼﾞ]---":LOCATE 13,8:PRINT "--[GAME]--"
560 LOCATE 12,10:PRINT "START [s]KEY"
570 CMDPUT@(56,60),U%:CMD PUT@(236,60),G%
580 FOR I=0 TO 288 STEP 16:CMDPUT@(I,21),M%:NEXT
590 FOR I=0 TO 288 STEP 16:CMDPUT@(I,100),I%:NEXT
600 FOR I=0 TO 30:BEEP1:FOR V=1 TO 10:NEXT:BEEP0:NEXT
610 I$=INKEY$:IF I$="s" THEN CMD CLS3:S=0:RETURN:ELSE610
620 END
```

★ノストラダムスの予言では，1999年7月「光の反対のもの」が地球を滅ぼすそうです。早くそいつをこの世からまっ消しましょう。（滋賀県伊香郡・**ガウニハニレッシーのBF**）……【**影**：光はベーマガよりじゃないのか？】

GIRL & FLOWER



エントリーコードＰ８Ⅱ②

中村 浩士

■すとーりー

あなたは，彼女と“くれいとす山”の頂上にあるお花畑へ，花をつみにきました。ところがっ！ なんという自然のいたずらか。あちこちに火が燃え広がっていたのです。さあ，あなたは消火器を持ち，こわがる彼女の手を引いて，彼女に何本の花を取らせてあげることができるでしょうか？

■あそびかた

プログラム入力後，SAVE，RUNすると“Wait a moment!!”と出ますので，少し待ってください。キャラクタ定義をしています。それが終わると，DEMOになります。３種類もあるんだぞー。あきたら，音の出てないときにスペース・キーを押してください。たちまち，ゲームがスタートします。

内容は簡単です。火から逃げまわり，花を取ればよいのですから。もちろん，水をかけると，火は消えます。燃えてる花についても同様です。SCREEN＋５本，花を取ると“NICE CLEAR!!”＆“BONUS！”

あっ，それから移動は ２・４・６・８ で水はスペース・キーですっ！

> **CHECKER FLAG**
>
> **Dr.D**：うーん，mkⅡユーザーは，キャラクタ定義でキレイな作品を作れるので，アイデアをおろそかにしてはいないかな？
>
> **編**：そうですね。ＰＣ－8001の作品から比べると，私もそう感じますね。

■改造・移植について

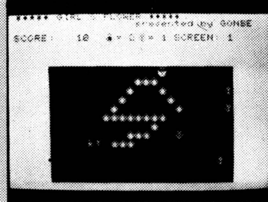
まず，改造についてですが，スピードは，まあ，こんなもんだと思います。他もこれでいいと思うので，火のことだけにしておきます。

第10行のＴＩ＄の値を大きくすると，火が追いかけてくる時間が長くなります。また，ＭＶの値を小さくすると，火がランダム走行しているとき，方向を変える回数が多くなります。大きくすると，その逆です。あと，デモはとってもかまいません。デモの最初に，RETURNとでも打ちこんでください。

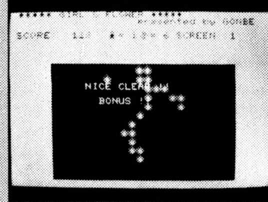
つぎに移植ですが，座標とGRAPHICに気をつければできないことはないでしょう。



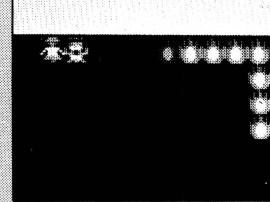
《写真１》タイトル画面



《写真２》消火器で火が消えているうちに逃げろ！



《写真３》みごとクリアです



《写真４》登場キャラクタ

★核兵器反対!! 影も反対!! I LOVE つぐ美!!（兵庫県神戸市・反核太郎15才）……【影：ついでにキミの頭をシールドしてみたら？ なんで私が反対されなくちゃいけないの！ なんで新人のつぐ美が愛されるの??】

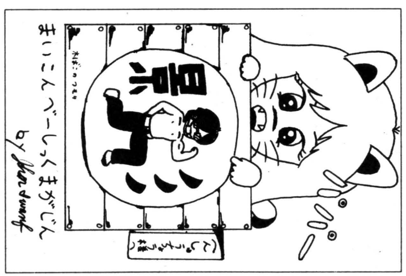
GIRL & FLOWER のプログラム・リスト

```
5 ′  ┌─┐       ┬─┬
6 ′  │ ┐         H
7 ′  └─┘irl and ┴ lower  by GOBE!!
10 DEFINT A-Z:TI$="00:00:04":MU=5:′ ﾑｽﾞｶｼｻ
20 ′ti$・・・"FIRE" ｶﾞ ｵｲｶｹﾃｲﾙ ｼﾞｶﾝ
30 ′mu・・・・"FIRE" ﾉ RANDOM ﾖｳ
40 ′        (ｵｵｷｸｽﾙﾄ ﾅｶﾅｶ ﾏｶﾞﾗﾅｲ)
50  REM    1234567890
60  DATA "0000100000"
70  DATA "0010110100"
80  DATA "0010110100"
90  DATA "1011111101"
100 DATA "1111331111"
110 DATA "1113333111"
120 DATA "1113333111"
130 DATA "1113333111"
140 DATA "0111331110"
150 DATA "0011111100"
160 DATA "0011001100"
170 DATA "0011111100"
180 DATA "0011111100"
190 DATA "0011111100"
200 DATA "2001111002"
210 DATA "2200220022"
220 DATA "0220220220"
230 DATA "0022222200"
240 DATA "0002222000"
250 DATA "0000220000"
260 DATA "0001111000"
270 DATA "0011111100"
280 DATA "0003333000"
290 DATA "0000330000"
300 DATA "0022222200"
310 DATA "0202222020"
320 DATA "2002222002"
330 DATA "0001111000"
340 DATA "0011001100"
350 DATA "0110000110"
360 DATA "1002222000"
370 DATA "0022222200"
380 DATA "0001111000"
390 DATA "0000110000"
400 DATA "0033333300"
410 DATA "0303333030"
420 DATA "3003333003"
430 DATA "0022222200"
440 DATA "0222222220"
450 DATA "0000110000"
460 DATA "0000200000"
470 DATA "0000200000"
480 DATA "0000220000"
490 DATA "0002222000"
500 DATA "0022222222"
510 DATA "2222222200"
520 DATA "0002222000"
530 DATA "0000220000"
540 DATA "0000020000"
550 DATA "0000020000"
560 ′ make character
570 DIM HI%(16),HA%(16),JI%(16),JA%(16),MI%(16)
580 CMD SCREEN 2,0,6:CMD CLS 3
590 CONSOLE 0,25,0,0:WIDTH 40,25
600 LINE(0,0)-(39,24),"■",BF
610 FOR I=1 TO 20:AX=INT(RND(1)*37):AY=INT(RND(1)*22)
620 LOCATE AX,AY:PRINT "┌┐";:LOCATE AX,AY+1:PRINT "|∩";:LOCATE AX,AY+2:PRINT "
└┘";
630 NEXT I
640 LOCATE 12,10:PRINT "Wait a moment !!";
650 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 10:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(9,9),HI%
660 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 10:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(9,9),HA%
670 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 10:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(9,9),JI%
680 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 10:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(9,9),JA%
690 FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 10:A=VAL(MID$(A$,X,1)):CMD PSET(X-1,Y-1),A:
NEXT X,Y:CMD GET(0,0)-(9,9),MI%
700 CMD CLS 2
710 CONSOLE ,,,1
720 ′ init
730 HS=0:HN$="PC-8001mk2"
740 S=0:G=3:M=1:T=0
750 ′ demo
760 GOSUB 1540
770 ′ game start
780 SN=0:G=G-1:IF G=-1 THEN 1080
790 CMD CLS 3
800 GOSUB 2280
810 GOSUB 2300
820 GOSUB 2320
830 CMD PUT(116,23),JA%:CMD PUT(156,23),HA%:CMD PUT(200,100),HI%
840 GOSUB 1290
850 X1=200:Y1=100:X=60:Y=60:U=-1:X2=50:Y2=60:TIME$="00:00:00":XM=0:YM=0
860 CMD PUT(X,Y),JI%:CMD PUT(X2,Y2),JA%
870 ′ main
880 GOSUB 1360
890 IF SN=1 THEN 780
900 R=INP(9):IF R=191 THEN GOSUB 1010
910 Q=INP(0):W=INP(1):XM=(Q=239)-(Q=191):YM=(W=254)-(Q=251)
920 IF XM=0 AND YM=0 OR STATUSPOINT(X+XM*10,Y+YM*10)=3 THEN CMD PUT(X,Y),JI%:CMD
 PUT(X2,Y2),JA%:GOTO 960
930 CMD PUT(X2,Y2),JA%
940 X2=X:Y2=Y
950 CMD PUT(X,Y),JI%:X=X+XM*10:Y=Y+YM*10
960 ST=STATUSPOINT(X2+4,Y2+5):IF ST=2 THEN S=S+10:T=T+1:BEEP1:CMD PUT(X2,Y2),HA%
:COLOR0:LOCATE6,3:PRINT USING"#####";S:LOCATE 21,3:PRINT T;:BEEP0:IF T=M+5 THEN
1210
970 CMD PUT(X,Y),JI%
980 IF ST=3 THEN FOR P=1 TO 200:BEEP1:NEXT:BEEP0:GOTO 780
990 CMD PUT(X2,Y2),JA%
1000 GOTO 880
1010 ′ water
1020 X3=X+(X-X2):Y3=Y+(Y-Y2)
1030 ST=STATUSPOINT(X3+4,Y3+5):TS=STATUSPOINT(X3,Y3):CMD PUT(X3,Y3),MI%
1040 IF ST=3 AND TS<>3 OR ST=1 THEN CMD PUT(X3,Y3),HI%
1050 FOR P=1 TO 30:BEEP1:NEXT:BEEP0
1060 IF X3=X1 AND Y3=Y1 THEN U=1:TIME$="00:00:00":MX=-MX:MY=-MY
1070 CMD PUT(X3,Y3),MI%:RETURN
1080 ′ game over
1090 FOR I=1 TO 200:BEEP1:BEEP0:COLOR INT(RND(1)*7)+1
1100 LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER";
1110 NEXT I:COLOR 7
1120 IF HS<S THEN HS=S:LOCATE 14,12:PRINT "HI-SCORE !!";:LOCATE 11,14:PRINT "Ple
ase input name !";:GOSUB 1150
1130 FOR P=1 TO 1000:NEXT P:GOTO 740
1140 ′ input name
1150 NK=0:HN$="":LOCATE 14,16:PRINT "__________";
1160 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13) THEN BEEP:LOCATE 14,18:PRINT "Thank you !";:RET
URN
1170 NK=NK+1:HN$=HN$+A$:LOCATE 14,16:PRINT HN$;
1180 IF NK=10 THEN BEEP:LOCATE 14,18:PRINT "Thank you !";:RETURN
1190 GOTO 1160
1200 NK=NK+1:HN$=HN$+A$:LOCATE 15,16:PRINT HN$;
1210 ′ clear
1220 M=M+1:G=G+1:FOR I=1 TO 100:BEEP1
1230 COLOR RND(1)*7+1:LOCATE 10,10:PRINT "NICE CLEAR !!";
1240 BEEP0:NEXT I
1250 COLOR 7
```

★6月号162ページのＯＦの終りに】がついてません。さてそこで問題／今回はだれのミスでしょう？ ①奥村印刷②編③影。(神奈川県横浜市・**岡田　聡11才**)……【**編**：３番です／影さんが足をのばしすぎたからなのです。】

```
1260 LOCATE 12,12:PRINT "BONUS !!";:COLOR 0:FOR I=1 TO RND(1)*300+200:S=S+1:BEEP
1:LOCATE 6,3:PRINT USING"#####";S:BEEP0:NEXT:COLOR7
1270 FOR I=1 TO 200:NEXT I
1280 T=0:GOTO 780
1290 'put flower
1300 FOR I=1 TO M+5-T
1310 X=(RND(1)*22+5):X=X*10:Y=(RND(1)*13+6):Y=Y*10
1320 IF STATUSPOINT(X+4,Y+5)=2 THEN 1310 ELSE CMD PUT(X,Y),HA%
1330 NEXT I
1340 RETURN
1350 ' fire (all)
1360 IF U=1 AND TIME$>"00:00:03" THEN U=-1:TIME$="00:00:00"
1370 IF U=-1 AND TIME$>TI$ THEN U=1:TIME$="00:00:00"
1380 ON U+2 GOSUB 1490,,1410
1390 RETURN
1400 ' fire (random)
1410 A=RND(1)*MU:ON -(A<>0) GOTO 1430
1420 A=RND(1)*4+1:MX=((A=1)-(A=2))*10:MY=((A=3)-(A=4))*10
1430 XX=X1+MX:YY=Y1+MY:IF XX=40 OR XX=270 THEN MX=0
1440 IF YY=50 OR YY=190 THEN MY=0
1450 X1=X1+MX:Y1=Y1+MY:IF STATUSPOINT(X1,Y1)=1 THEN FOR P=1 TO 200:BEEP1:NEXT:BE
EP0:SN=1:RETURN
1460 CMD PUT(X1,Y1),HI%
1470 RETURN
1480 ' fire (???)
1490 MX=SGN(X2-X1)*10:MY=SGN(Y2-Y1)*10
1500 IF MX<>0 AND MY<>0 THEN A=RND(1)*3:IF A=1 THEN MX=0 ELSE IF A=2 THEN MY=0
1510 GOSUB 1430
1520 RETURN
1530 ' demo (1)
1540 CMD CLS 2:LOCATE 0,24
1550 PRINT:GOSUB 2220
1560 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1570 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1580 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1590 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1600 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1610 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1620 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1630 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1640 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1650 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1660 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1670 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1680 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1690 PRINT "                                   ":GOSUB 2220
1700 PRINT "     CHARACTER      KEY FUNCTION   ":GOSUB 2220
1710 PRINT "                    MOVE           ":GOSUB 2220
1720 PRINT "           ....YOU         |8|          ":GOSUB 2220
1730 PRINT "           ....GIRL                     ":GOSUB 2220
1740 PRINT "           ....FLOWER  |4| + |6|        ":GOSUB 2220
1750 PRINT "           ....FIRE             WATER":GOSUB 2220
1760 PRINT "           ....WATER   |2|           ":GOSUB 2220
1770 PRINT "                           |SPACE ":GOSUB 2220
1780 PRINT "      HI-SCORE:00000                ":GOSUB 2220
1790 PRINT "           NAME:                    ":GOSUB 2220
1800 CMD PUT(50,127),JI%:CMD PUT(60,135),JA%:CMD PUT(50,143),HA%:CMD PUT(60,151)
,HI%:CMD PUT(50,159),MI%
1810 LOCATE 13,22:PRINT RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(HS),LEN(STR$(HS))-1),6):LOCAT
E 13,23:PRINT HN$;
1820 FC=0
1830 FC=FC+1:IF INP(9)=191 THEN RETURN
1840 IF FC<>1000 THEN 1830
1850 ' demo (2)
1860 SN=0:FOR I=1 TO 10:GOSUB 2220:NEXT
1870 DM=1
1880 CMD CLS 3
1890 X1=200:Y1=100:X=60:Y=60:U=-1:X2=50:Y2=60
1900 GOSUB 2270:GOSUB 2300:GOSUB 1300
1910 CMD PUT(116,23),JA%:CMD PUT(156,23),HA%
1920 X=60:X2=50:Y=60:Y2=60
1930 CMD PUT(X2,Y2),JA%:CMD PUT(X,Y),JI%
1940 GOSUB 1360
1950 IF SN=1 THEN 2030
1960 GOSUB 2320
1970 LOCATE 10,24:COLOR0:PRINT "HIT SPACE KEY !!";:COLOR7:IF INP(9)=191 THEN DM=
0:RETURN
1980 A=RND(1)*4+1:XM=((A=1)-(A=2))*10:YM=((A=3)-(A=4))*10
1990 IF STATUSPOINT(X+XM+4,Y+YM+5)=3 THEN XM=0:YM=0:GOTO 1940
2000 CMD PUT(X2,Y2),JA%:X2=X:Y2=Y:CMD PUT(X,Y),JI%:CMD PUT(X2,Y2),JA%:X=X+XM:Y=Y
+YM:CMD PUT(X,Y),JI%
2010 GOTO 1940
2020 ' demo(3)
2030 CMD CLS 3:LOCATE 10,24:PRINT "HIT SPACE KEY !!";:ZX=0
2040 CMD LINE(0,100)-(319,199),1,BF
2050 LOCATE 0,0
2060 PRINT "                    "
2070 PRINT "                    "
2080 PRINT "  /                 "
2090 PRINT "_                   "
2100 CMD PUT(200,90),JA%:CMD PUT(ZX,90),JI%
2110 CMD PUT(ZX,90),JI%:ZX=ZX+10:CMD PUT(ZX,90),JI%
2120 :FOR I=1 TO 50:NEXT I
2130 IF INP(9)=191 THEN RETURN
2140 IF ZX<>180 THEN 2110
2150 COLOR 3:FOR I=1 TO 20
2160 LOCATE RND(1)*20+10,RND(1)*12:PRINT "♥";
2170 FOR P=1 TO 50:BEEP1:NEXT:BEEP0
2180 NEXT I:I=0:COLOR7
2190 I=I+1:IF INP(9)=191 THEN RETURN
2200 IF I<>500 THEN 2190
2210 GOTO 1540
2220 ' wait
2230 FOR P=1 TO 200:NEXT
2240 BEEP1:FOR P=1 TO 30
2250 NEXT:BEEP0
2260 RETURN
2270 ' screen
2280 CMD LINE(0,0)-(319,199),3,BF:CMD LINE(49,59)-(270,190),0,BF:RETURN
2290 ' tabel
2300 COLOR 0:LOCATE 0,0:PRINT "***** GIRL & FLOWER *****";:LOCATE 0,1:PRINT "
          presented by GONBE ";:LOCATE 0,3:PRINT "SCORE:#####     =      =     S
CREEN:";:RETURN
2310 ' score print
2320 COLOR 0:LOCATE 6,3:PRINT USING"#####";S:LOCATE 16,3:PRINT G;:LOCATE 21,3:PR
INT T;:LOCATE 31,3:PRINT M;:COLOR 7:RETURN
```

評…見よ，この肉体美を！ (影)



by ジョン

★みなさん！40円でＯＦコーナーにでるより，料金受取人払いででたいですよね！影さん，ひとはだぬいでください!!（千葉県匝瑳郡・**押尾正一15才**）……【**影**：ああいいよ！**編**：まさかと思ったけど，やっぱりぬいだよ！】

THE SHIP

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード P88①

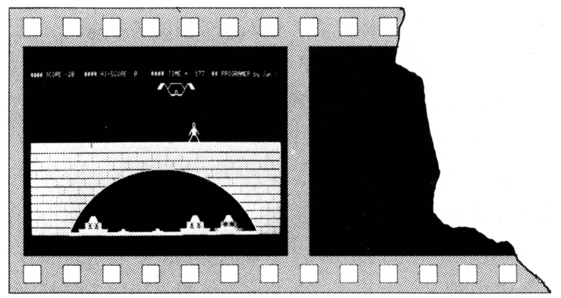
北九州工業地帯



橋の下を船が通ります。船が橋の下にきたら（船が一番大きくなったら），爆弾を落として，船を沈めてください(50点)。はずれると(－10)点です。

ときどき，上にレーダSHIPが出現します。これは，ミサイルで破壊します(TIMEが5増えます)。はずれると，ゲーム・オーバーです。ゲームは，タイム制です。

船が早く消えます。



《写真1》 実行画面

キー説明

[1]で左，[3]で右，[5]でミサイル，スペース・バーで爆弾発射です。

540 IF SI(F)=8の8を7にしてください。

THE SHIPのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 H=0:CLS 3
30 LINE (0,88)-(639,88),2:CIRCLE (320,240),240,2:PAINT (320,91),2
40 FOR A=100 TO 200 STEP 10
50 LINE (0,A)-(639,A),0:NEXT A
60 FOR A=100 TO 200 STEP 20
70 FOR B=15 TO 639 STEP 35
80 LINE (B,A)-(B,A+10),0:LINE (B+15,A+10)-(B+15,A+20),0:NEXT :NEXT
90 CIRCLE (320,240),240,6:LINE (97,196)-(543,196),5:PAINT (320,199),5,6
100 ' GAMEN
110 B$(1)="   ▄   ":B$(2)="   ■   ":B$(3)="  ▄█▄  "
120 D=38:SHIP=0:TIME=200:BA(0)=15:BA(1)=25:BA(2)=35:BA(3)=45:BA(4)=55
130 V=0:P=61:R=0:J=0:U=0:I=0:FOR T=0 TO 4:SI(T)=0:NEXT
140 CLS:COLOR 4:LOCATE 0,0:PRINT "#### SCORE: 0     #### HI-SCORE:       #### TIME
 = 100 #### PROGRAMER by Jun ! ##"
150 LOCATE 31,0:PRINT H
160 ' MEIN PROGRAM
170 COLOR 7:LOCATE D, 8:PRINT " o"
180 LOCATE D, 9:PRINT "/█\"
190 LOCATE D,10:PRINT "/ \":BEEP 1:BEEP 0
200 G=D:E=INP(0):IF E=253 AND D>21 THEN D=D-10
210 IF E=247 AND D<50 THEN D=D+10
220 F=INT(RND(1)*5):SI(F)=SI(F)+1:GOSUB 500
230 IF J=1 THEN LOCATE M1,K1:PRINT " ":IF K=23 THEN I=0:J=0
240 IF INP(9)=191 AND I=0 THEN J=1:K=11:L=0:M=G+1:I=1:O=G
250 IF V=0 AND INT(RND(1)*20)=5 THEN V=1:W=59
260 IF J=1 THEN LOCATE M,K:PRINT "o":M1=M:K1=K:K=K+3:IF K=23 THEN GOSUB 560
270 IF INP(0)=223 THEN GOSUB 390
280 TIME=TIME-1:COLOR 4:LOCATE 49,0:PRINT TIME;" "
290 IF TIME =0 THEN 630
300 IF E=247 OR E=253 THEN LOCATE G,8:PRINT "   ":LOCATE G,9:PRINT "   ":LOCATE
G,10:PRINT "   "
310 IF V=0 THEN 170
320 ' レーダー
330 W=W-5
340 IF W<0  THEN 630
350 COLOR 6
360 LOCATE W,2:PRINT "◢◣__◢◣        "
370 LOCATE W,3:PRINT "  \_o_/        "
380 GOTO 170
390 FOR X=7 TO 3 STEP -1:LOCATE G+1,X:PRINT "|"
400 FOR Y=1 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
410 LOCATE G+1,X:PRINT " ":NEXT
420 IF W+5<>G+1 THEN 630
430 COLOR 1
440 LOCATE W,2:PRINT "//\ _ /\\"
450 LOCATE W,3:PRINT "\\ / = \ //"
460 FOR Y=1 TO 20: BEEP 1:NEXT:BEEP 0
470 LOCATE W,2:PRINT "            "
480 LOCATE W,3:PRINT "            "
490 V=0:TIME=TIME+5:GOTO 550
500 IRO=INT(RND(1)*7)+1:COLOR 3
510 IF SI(F)<4 THEN LOCATE BA(F),25:PRINT B$(SI(F));
520 IF SI(F)=5 THEN LOCATE BA(F),23:PRINT "   ___   ";:COLOR 4:LOCATE BA(F),25:PR
INT " ▀███▀ ";
530 IF SI(F)=6 THEN LOCATE BA(F),22:PRINT "   ▟█▙   ";:COLOR 2:LOCATE BA(F),23:PR
INT "  █o█o█";:COLOR 4:LOCATE BA(F),25:PRINT "▀█████▀";
540 IF SI(F)=8 THEN LOCATE BA(F),22:PRINT "         ";:LOCATE BA(F),23:PRINT "
    ";:LOCATE BA(F),25:PRINT "         ";:SI(F)=0
550 RETURN
560 COLOR 4:N=(O-18)/10:IF SI(N)<6 OR SI(N)>7 THEN SHIP=SHIP-10:LOCATE 11,0:PRIN
T SHIP:RETURN ELSE 570
570 LOCATE O-4,23:PRINT "◥      ◤";:COLOR 4:LOCATE O-4,25:PRINT " ◥     ◤";
:SI(N)=0
580 FOR BI=1 TO 50:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:SHIP=SHIP+50
590 LOCATE 11,0:PRINT SHIP
600 LOCATE O-4,22:PRINT "         ":LOCATE O-4,23:PRINT "            ";:COLOR 4:LO
CATE O-4,25:PRINT "          ";
610 DI(F)=0:RETURN
620 ' ゲ--ム オ--バ--
630 LOCATE 24,12:PRINT "******************************"
640 FOR F1=13 TO 18:LOCATE 24,F1:PRINT "*";SPC(28);"*":NEXT
650 LOCATE 24,18:PRINT "******************************"
660 COLOR 6
670 LOCATE 26,14:PRINT "                    "
680 LOCATE 26,15:PRINT " GAME  OVER "
690 LOCATE 26,16:PRINT "                    "
700 IF SHIP>H THEN H=SHIP:LOCATE 27,10:PRINT "[[[[[ YOUR HI-SCORE ]]]]]"
710 IF INKEY$="s" THEN 110 ELSE 710
```

★飛行機がついらくしました。**パイロット**：ついらくをしてしまって……。あれ，この鯛へんだぞ。た，たいへんだ!!(マイコンなくともベーマガは楽しいネ！)。(福島県伊達郡・MERKAVA14才)……【影：オモロ！】

PC-8801/mkⅡ用

MIDAS

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P88②

内山 あきお



■プロローグ

ヒロシは，ある時，世界征服をたくらむ悪の組織「T．O」から逃げ出してきたという男から，人間の皮膚をゴム状にして体にガスを入れて飛ばすという，「MIDAS」計画について聞かされた。その実験のため，T．Oは少女をさらい，異空間「ジンバ」で実験を行うというのだ。

ヒロシは，彼からツイン・ビームを備えた異空間戦闘機「TTY」のありかを聞き，少女を助けるため，ジンバへ向かった。だが，そこにはUFOや飛行機らしきものが，エネルギー弾を出して飛んでいるのだった。

守りぬくんだ!!少女の笑顔を……。

■あそびかた

4と6で左右，スペース・キーでビーム発射という普通のパターンです。

上から出てくる敵をビームで撃ち，女の子は，その上を通って助けてください。

（面数＋4）人を助けると面クリアで，ボーナスとして面数×1000点が入ります。最初は20000点で1機，それからは，40000点ごとに1機増えます。

味方が，敵かエネルギー弾に当たって，持ち数が0になると終りです。

■プログラムについて

ほとんど機械語なので，とても速くなったと思います。

このプログラムでは，カラー・パレットによる重ね合わせをやっています。これによって，プログラムやグラフィックのデータが少なくなったので助かりました。

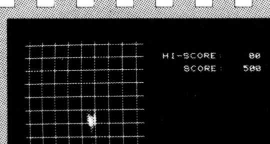
CHECKER FLAG

影：おっ，M－5のプログラムだ!!

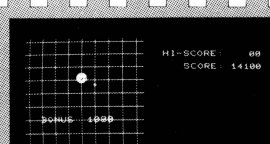
Dr.D：いや，これはPC－8801のプログラムだぞ。マシン語をうまく使っているので，とてもなめらかな動きだな。しかし，これに使われているサブ・ルーチンを，他人が使うことができんのは残念じゃ。今度は，もっと使いやすく作ってもらおうかな。



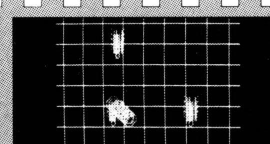
《写真1》 タイトル画面



《写真2》 動きがリアルですね!!



《写真3》 ボーナスが入ります



《写真4》 戦闘機TTYに注目!!

★M5のBASIC－Iのプログラムは，BASIC－Gで動きますか？またFM－7のプログラムをM5で入れて，それをFM－7にロードできますか？（札幌市・Woody中曽根）……【Dr.D：初めの答えは○，あとのは×だ。】

■改良点

400行の初めのほうの07を変えると，敵の速さが変わる。

470行の初めのほうの04を変えると，玉の速さが変わる。

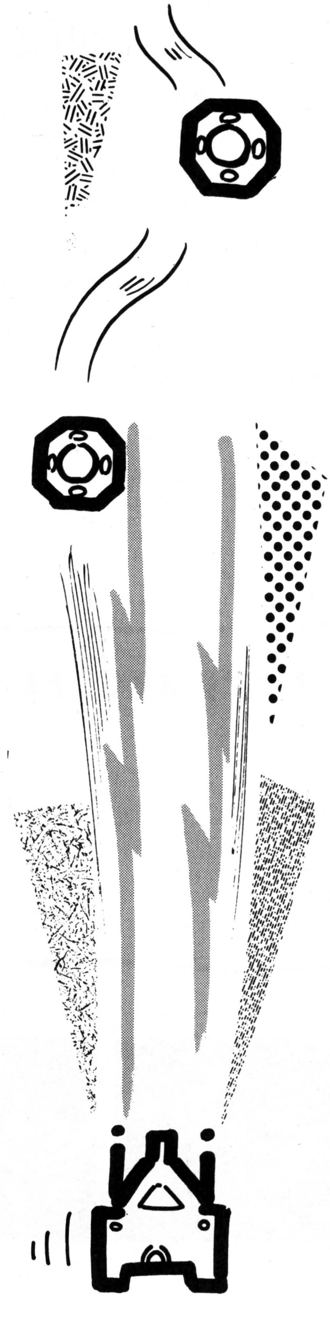
610行の初めのほうの09を変えると，自分の速さが変わる。

上の改良を行った場合は，行の終りの数も増減分だけ変えておいてください。

まだ，スピードが遅いと思う人は，SCREEN文の2番目の0を1にしてください。

MIDASのプログラム・リスト

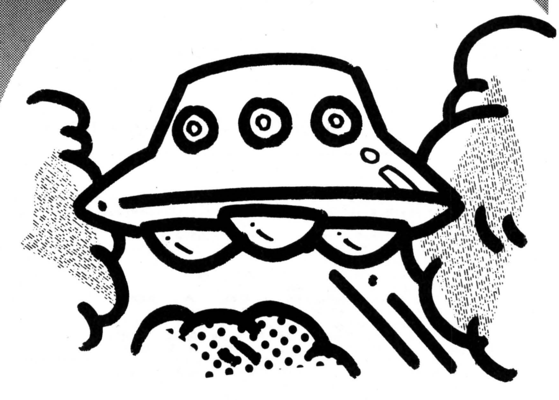
```
10 CLEAR ,&H9FFF:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,3:CLS 3
20 CLS:COLOR=(0,0):COLOR=(1,1):COLOR=(2,2):COLOR=(3,2):COLOR=(4,0):COLOR=(5,0):C
OLOR=(6,7):COLOR=(7,7)
30 LOCATE 12,12:PRINT"♥ ﾁｮｯﾄ  ﾏｯﾃﾈ ♥":GOSUB 320
40 FOR I=36 TO 312 STEP 32:LINE(I,0)-(I,199),1,BF:NEXT:FOR I=4 TO 196 STEP 16:LI
NE(24,I)-(308,I),1,BF:NEXT
50 CLS:COLOR 5:LOCATE 6,2:PRINT"◣   ◢";
60 LOCATE 6,3:PRINT"■◣ ◢■";
70 LOCATE 6,4:PRINT"■■■ ■ ■■◣ ◢◣ ◢■■";
80 LOCATE 6,5:PRINT"■ ▼ ■ ■ ■ ■ ◢■◣ ■";
90 LOCATE 6,6:PRINT"■   ■ ■ ■ ■ ■ ■ ◥■◣";
100 LOCATE 6,7:PRINT"■   ■ ■ ■ ◢■■■■ ■";
110 LOCATE 6,8:PRINT"■   ■ ■ ■■◤ ■ ■ ■■◤";
120 COLOR 2:LOCATE 2,10:PRINT"♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ BY  A.UCHIYAMA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥";
130 COLOR 5:LOCATE 12,12:PRINT"♥♥ KEY FUNCTION ♥♥";
140 COLOR 4:LOCATE 13,13:PRINT"     ┌─┐      ┌─┐";
150 LOCATE 13,14:PRINT"LEFT|4|  RIGHT|6|";
160 LOCATE 13,15:PRINT"     └─┘      └─┘";
170 LOCATE 12,16:PRINT" BEAM [SPACE] KEY";
180 COLOR 6:LOCATE 12,20:PRINT"PUSH [RETURN] KEY !!";
190 IF INP(1)<>&H7F THEN 190 ELSE CLS
200 L=3:S=0:K=5:M=1:E=2000
210 LOCATE 22,2:PRINT USING"HI-SCORE:#####0";HS;:LOCATE 25,4:PRINT USING"SCORE:#
####0";S;:LOCATE 28,18:PRINT"GIRL:";K;:LOCATE 28,20:PRINT"LEFT:";L;:LOCATE 27,22
:PRINT"ROUND:";M;
220 FOR I=1 TO 2:SCREEN 1,3,I,7:CLS 2:NEXT:SCREEN 0,0
230 FOR I=&HD000 TO &HD040:POKE I,0:NEXT:POKE &HD010,1:POKE &HD011,20:POKE &HD01
2,40:POKE &HD000,1:FOR I=&HD001 TO &HD00D STEP 3:POKE I,INT(RND(1)*3)+1:POKE I+1
,INT(RND(1)*31)+4:POKE I+2,4:NEXT
240 '----------- MAIN -----------
250 A=USR(0):IF A=255 THEN 250  ELSE IF A=1 THEN FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEX
T:S=S+10:GOTO 270
260 IF A=4 THEN FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:K=K-1:LOCATE 33,18:PRINT K;:IF
K=0 THEN GOTO 300  ELSE S=S+50:GOTO 270:ELSE IF A=0 THEN 280 ELSE GOTO 250
270 LOCATE 31,4:PRINT USING"#####0";S;:IF S>=E THEN L=L+1:E=E+4000:BEEP 1:FOR I=
0 TO 50:NEXT:BEEP 0:LOCATE 33,20:PRINT L;:GOTO 250 ELSE 250
280 FOR I=1 TO 7:COLOR=(0,I):BEEP 1:FOR J=0 TO 150:NEXT:BEEP 0:NEXT:COLOR=(0,0):
L=L-1:IF L<>-1 THEN LOCATE 33,20:PRINT L;:GOTO 220
290 LOCATE 4,12:PRINT"♥ GAME OVER ♥";:FOR I=0 TO 4000:NEXT:SCREEN ,3:IF HS<S THE
N HS=S:GOTO 50 ELSE 50
300 LOCATE 4,12:PRINT"BONUS ";M*1000;:S=S+M*100:K=M+5:M=M+1:FOR I=0 TO 1000:NEXT
:CLS:GOTO 210
310 '-------------- KIKAI GO ---------------
320 RESTORE 330:FOR I=&HA000 TO &HA3FF STEP 16:D=0:FOR J=0 TO 15:READ D$:C=VAL("
&H"+D$):D=D+C:POKE I+J,C:NEXT:READ C:IF C<>D THEN PRINT"Error !!";STR$(330+(I-&H
A000)/1.6):BEEP:END ELSE NEXT:DEF USR=&HA000:RETURN
330  DATA E5,CD,BC,A1,CD,6E,A0,CD,E3,A0,CD,FE,A1,CD,75,A1,2953
340  DATA E1,77,C9,D5,7E,23,6E,26,00,29,29,29,29,29,29,54,1397
350  DATA 5D,29,29,19,16,C0,5F,19,D1,C9,5E,23,56,21,60,F2,1530
360  DATA E5,2B,18,01,E5,F3,F5,C5,CD,13,A0,EB,4E,23,46,23,2048
370  DATA EB,C5,1A,D3,5D,77,D3,5F,13,1A,D3,5E,77,D3,5F,13,1981
380  DATA 23,10,EF,C1,C5,3E,50,90,4F,06,00,09,C1,0D,20,E1,1523
390  DATA FB,C1,F1,E1,C9,D5,11,47,A2,CD,34,A0,D1,C9,21,00,2434
400  DATA D0,06,04,35,C0,36,07,23,7E,B7,20,27,ED,5F,FE,0A,1535
410  DATA 30,10,36,04,23,ED,5F,E6,1F,C6,04,77,23,36,04,10,1180
420  DATA E6,C9,ED,5F,E6,01,28,03,77,18,E9,ED,5F,E6,01,C6,2174
430  DATA 02,18,F5,23,CD,65,A0,3D,20,0F,11,91,A2,23,34,7E,1417
440  DATA FE,2C,30,27,CD,30,A0,18,D6,11,DB,A2,3D,20,0A,35,1590
450  DATA 7E,FE,03,30,E8,2B,34,18,AF,3D,20,0A,34,7E,FE,24,1528
460  DATA 38,DB,2B,35,18,A2,11,25,A3,18,D2,E5,2B,2B,36,00,1377
470  DATA E1,18,AC,21,20,D0,35,C0,36,04,23,0E,04,11,01,D0,1276
480  DATA E5,06,06,C5,ED,5F,FE,5A,38,1F,7E,B7,28,07,23,23,1627
490  DATA 23,10,F7,18,1A,CD,EB,A3,28,0F,34,13,23,1A,3C,77,1317
500  DATA 23,13,1A,77,23,10,04,18,06,13,13,13,0D,20,D5,C1,792
510  DATA E1,7E,B7,23,20,05,23,23,10,F7,C9,11,E5,A3,23,CD,1789
520  DATA 1E,A2,34,7E,FE,2C,38,07,E5,2B,2B,35,E1,18,E8,11,1597
530  DATA DF,A3,CD,1E,A2,18,E0,0E,05,21,01,D0,06,04,D5,7E,1641
540  DATA 23,B7,20,08,23,23,D1,10,F5,3E,FF,C9,1A,C6,02,BE,1732
550  DATA 38,F2,91,BE,30,EE,23,13,1A,C6,02,BE,38,E7,91,BE,2011
560  DATA 30,E3,AF,D1,C9,11,11,D0,CD,47,A1,B7,28,2D,0E,03,1824
570  DATA 21,21,D0,06,06,11,11,D0,CD,4E,A1,B7,C8,11,14,D0,1600
580  DATA 1A,B7,20,02,2F,C9,13,CD,47,A1,B7,C0,1B,12,13,EB,1621
590  DATA CD,65,A0,EB,2B,2B,77,0E,01,18,0B,2B,2B,7E,FE,04,1426
600  DATA 3E,00,C0,77,0E,04,23,CD,65,A0,79,C9,21,10,D0,35,1524
610  DATA C0,36,09,23,DB,00,FE,FF,28,0E,CD,65,A0,FE,BF,20,2015
620  DATA 24,34,7E,FE,24,20,01,35,11,6F,A3,CD,34,A0,EB,21,1566
630  DATA 14,D0,DB,09,FE,BF,C0,7E,B7,C0,34,23,1A,77,23,13,1880
640  DATA 1A,D6,03,77,C9,35,7E,FE,03,20,DD,34,18,DA,21,14,1599
650  DATA D0,7E,B7,C8,23,23,11,47,A2,CD,1E,A2,35,7E,FE,04,1871
660  DATA 20,05,2B,2B,36,00,C9,11,B9,A3,CD,1E,A2,C9,C5,E5,1767
670  DATA 2B,CD,13,A0,F3,EB,4E,23,46,23,EB,C5,1A,D3,5D,77,2004
680  DATA D3,5F,13,23,10,F6,C1,C5,3E,50,90,4F,06,00,09,C1,1585
690  DATA 0D,20,E8,FB,E1,C1,C9,0C,03,00,00,00,00,00,00,00,1162
700  DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
710  DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
720  DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
730  DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
740  DATA 00,0C,03,60,60,7A,04,06,06,D6,2F,FA,E7,7D,F2,D6,1668
750  DATA 2F,FA,E7,7D,F2,D6,2F,FA,E7,7D,F2,D6,2F,FA,E7,7D,2871
760  DATA F2,D6,2F,FA,FF,7D,F2,D6,2F,FA,FF,5D,F2,D6,2F,FA,2987
770  DATA FF,5D,F2,50,20,FE,82,0C,02,00,00,FE,82,00,00,00,1484
780  DATA 00,FE,82,00,00,00,00.68,78,00,00,0C,03,03,03,FF,884
790  DATA FF,C0,C0,0F,0F,D5,2A,F0,F0,3F,3F,FF,FF,FC,FC,FF,2799
800  DATA FF,FF,C3,FD,FF,FF,CF,FF,20,FD,F3,FF,CC,FF,40,7D,3361
810  DATA B3,FF,CC,FD,02,75,BB,FF,CF,75,8A,D5,FB,FF,FF,D5,3101
820  DATA EB,D5,FF,3F,3F,FF,FF,54,FC,0F,0F,D5,2A,50,F0,03,2283
830  DATA 03,55,FF,40,C0,0C,03,0F,00,FF,00,F0,00,FF,03,FF,1637
840  DATA FF,FF,C0,FF,03,3C,FF,FF,C0,3F,03,FF,FF,FC,C0,00,2742
850  DATA 00,FF,FF,00,00,3F,00,FF,00,FC,00,CF,CC,FF,00,F3,1989
860  DATA 33,CF,CF,FF,FF,F3,F3,FF,C0,FF,00,FF,03,FF,C0,FF,3123
870  DATA 00,FF,03,0F,0F,C3,C3,F0,F0,0F,00,C3,00,F0,00,0C,1620
880  DATA 03,0C,00,00,00,30,00,0C,00,34,3C,30,00,0C,00,34,299
890  DATA 3C,30,00,0C,00,FD,E7,30,00,34,3C,FD,C3,34,3C,35,1377
900  DATA 3F,FD,C3,74,FC,35,3F,F5,FF,74,FC,F5,FF,FD,FF,75,2988
910  DATA FF,F5,FF,FD,FF,75,FF,F5,CF,F5,FF,7D,F3,F4,CC,FD,3656
920  DATA FF,3D,33,30,08,34,00,1C,10,0C,03,0C,00,30,0C,00,606
930  DATA 30,0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,348
940  DATA 0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,0C,00,30,04,304
950  DATA 01,3C,FD,F5,34,04,01,00,00,00,00,1A,FE,04,C8,B7,1283
960  DATA C8,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,401
```



★ぼくの村にももう１人パソコンユーザーがいました。ぼくはその人にベーマガを勧めるつもりです。（茨城県那珂郡・**佐藤英郎14才**）……【**編**：そうですか。ぜひベーマガの読者になってもらえるよう。**一同**：ヨロシク!!】

MEVIOUS パート2

間嶋　宏文



このゲームは，1983年9月号のベーマガのN－BASIC用の「メビウス」の移植版です。

しかし，ただN－BASICから，N88－BASIC（86）に移植するだけではあまりに芸がなさすぎるので，マシン語を使い，N－BASIC用ではUPスクロールだった部分を，DOWNスクロールに改造しました。

遊びかた

自分のキャラクタは“♠”で，テン・キーの1で左，3で右，2で下，5で上に移動します。

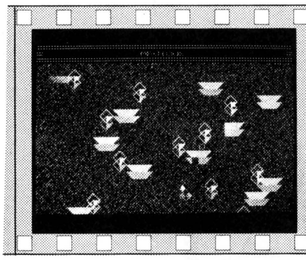
この四つのキーを使って，上から下に降りてくる敵をよけてください。自分が上のほうにいるほど，点数は高くなります。

CHECKER FLAG

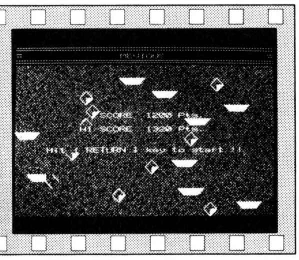
Dr.D：ふむふむ，マシン語を使ってコンパクトにまとめてくれたね。

編：「マシン語寺子屋」を参考に，作ってくれたそうですよ。

Dr.D：そうか，そうか。それで，リストも短いわけだな。



《写真1》カラーで紹介できないのが残念！



《写真2》マシン語は速い!!

プログラムについて

ほとんどの部分は，9月号の「メビウス」と同じですが，N88－BASIC（86）ではバックのキャラクタの設定ができませんので，緑のG－VRAMにPOKE文で乱数を書きこみ，「ゼビウス」の森の部分のように見えるように工夫しました。そのため，RUNしてから約1～2分しないと，ゲームは始まりません。

60行を消すと，G－VRAMへの書きこみはなくなり，すぐにゲームを始めることができるようになります。

マシン語の部分は，4月号の「Dr.Dのマシン語寺子屋」に出ていたやりかたと，同じような方法を使っています。

MEVIOUSパート2のプログラム・リスト

```
10 '--- MEVIOUS part two --- by Hirofumi Majima --- 1984/4/9 ---
20 CLEAR ,&H1F00:ON STOP GOSUB *FIN
30 STOP ON:RESTORE *MACHINE.LANGUAGE.DATA:DEF SEG=&H1F00:DEF USR=0:FOR I=0 TO 77
:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:NEXT
40 WIDTH 40,25:CONSOLE 3,25,0,1:SCREEN 3,2:CLS 3:SCREEN 0,2:DEFINT A-Z:HS=0:HSC=
0
50 RANDOMIZE (VAL(LEFT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2)))/8
60 LOCATE 13,12:COLOR 5:PRINT "Wait a minute !!";:DEF SEG=&HB800:FOR I=1920 TO 1
5999:A=RND*255:POKE I,A:NEXT:CLS:BEEP
70 '-----
80 SCREEN 0,0:COLOR 4:DEF SEG=&HA000
90 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 39:COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT "=";:NEXT X,Y:COLOR 2
100 LOCATE 1,1:PRINT SPC(15);"MEVIOUS";SPC(16);
110 CLS:X=20:Y=21:S=0
120 VX=20:VY=3:B$(0)=CHR$(31)+"▀▀▼"
130 DEF FNP(X,Y)=PEEK(&HA0*Y+4*X)
140 B$(1)="／＼"+CHR$(31):B$(1)=B$(1)+CHR$(29)+CHR$(29)+"＼▼"
150 FOR T=0 TO 1500:LOCATE RND(1)*36,4:SCROLL=USR(0)
160 COLOR 5:PRINT B$(T MOD 2):I=INP(&HE0)
170 LOCATE X,Y+1:PRINT " ";:COLOR 7
180 X=X+(I=253)-(I=247)+(X>36)-(X<1)
190 Y=Y+(I=223)-(I=251)+(Y>21)-(Y<6)
200 IF FNP(X,Y)<>32 THEN GOTO 270
210 LOCATE X,Y:PRINT "♠";:VY=VY+2
220 LOCATE VX,VY-1:PRINT " ";
230 VX=VX+SGN(X-VX):C=6+(C=6)*4
240 COLOR C:LOCATE VX,VY:PRINT "o";
250 IF VY>22 THEN VY=4:VX=RND(1)*38
260 S=S+24-Y:BEEP 1:BEEP 0:NEXT T
270 BEEP:COLOR 7:LOCATE 13,10:PRINT USING "SCORE ##### Pts.";S*10
280 IF S*10>HSC THEN HSC=S*10
290 LOCATE 10,12:PRINT USING "HI-SCORE ##### Pts.";HSC;
300 WHILE INKEY$<>"":A$=INKEY$:WEND:LOCATE 5,15:PRINT "Hit [ RETURN ] key to sta
rt !!";
310 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 310 ELSE 110
320 '-----
330 *MACHINE.LANGUAGE.DATA
340 DATA 50,53,51,1E,06,56,57,B8,00,A0,E8,0E,00,B8,00,A2
350 DATA E8,08,00,5F,5E,07,1F,59,5B,58,CF,8E,D8,1E,07,B9
360 DATA 15,00,BE,60,0E,BF,00,0F,56,57,51,FC,B9,50,00,F3
370 DATA A5,59,5F,5E,81,EE,A0,00,81,EF,A0,00,E2,EA,B9,A0
380 DATA 00,BB,E0,01,B0,20,26,88,07,43,43,E2,FA,C3
390 '--- END OF GAME ---
400 *FIN
410 RETURN *OWARI
420 *OWARI
430 BEEP 0:COLOR 7,0,0,7:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,1,1:SCREEN 0,1:CLS 3:SCREEN 0,
0:STOP OFF:END
```

★《ベーマガ歌合戦》「1番平井友紀人，さんぽの歌を歌います」。♪ポッポッポ～♪（ハトポッポの節で）。（栃木県宇都宮市・**平井友紀人11才**）……【**編**：カーン！残念でした。つぎの方どーぞ！**影**：これでも，ほんとに編集部??】

移植版ハンバーガーショップ

宮田　幸児



●はじめに

賢いベーマガ読者のみなさん，こんにちは!!

このゲームは，ＰＣ－6001用のゲームを移植したものです。Ｐ6ユーザーの友人が，ぴゅう太でこんなことできるかな？といったので，作ったゲームなんです。

●遊びかた

ゲームは単純で，客の注文どおりに材料をのせるだけ。注文材料に対応したキーを，たたいてください。バーガーは[ネ]，チーズは[ル]，ハムは[メ]，野菜は[ロ]，パンは[リ]のキーです。

このゲームにはきびしい店長がいて，３回ミスしただけで「クビ」になってしまいます。

ミスは，ちがう材料をのせたときや，キーを押すのが遅かったりしたときに表示されます。

サイゲーム？と表示されたら，ゲームで使うキーを押すとまた始まります。

●プログラムについて

このゲームは，キーを少し長い間押しているとどんどんミスが増えていくので，気をつけてください。

キー入力のことですが，ジョイスティックが各キーに対応しているのがベーマガのおかげで分かりました。だから，キイ文でキーボードの様子もわかるのです。

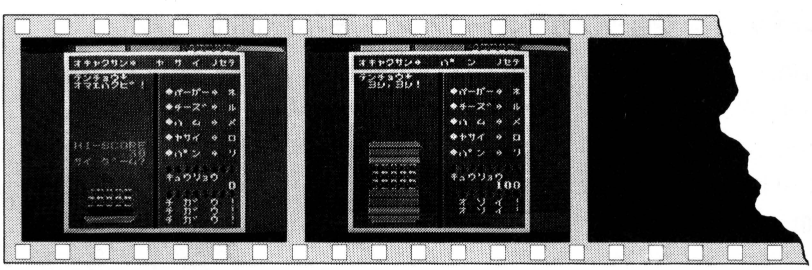
おっと，カケ文の数はぜったいまちがえないように！　せっかくのＧＲＡＰＨＩＣがめちゃくちゃになっちゃいます。

CHECKER FLAG

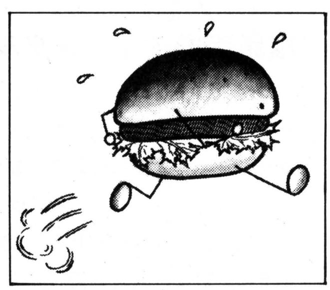
編：83年５月号のＰＣ－6001用「ハンバーガー・ショップ」の移植版です。

Dr.D：ふむ。そういえばあのゲームは，絵がとてもきれいで評判になったな。ぴゅう太で表現したら，もっとステキな画面ができそうだ――というのが宮田くんの発想らしい。結果は，見てのとおりベリー・グッドになっとるぞ！

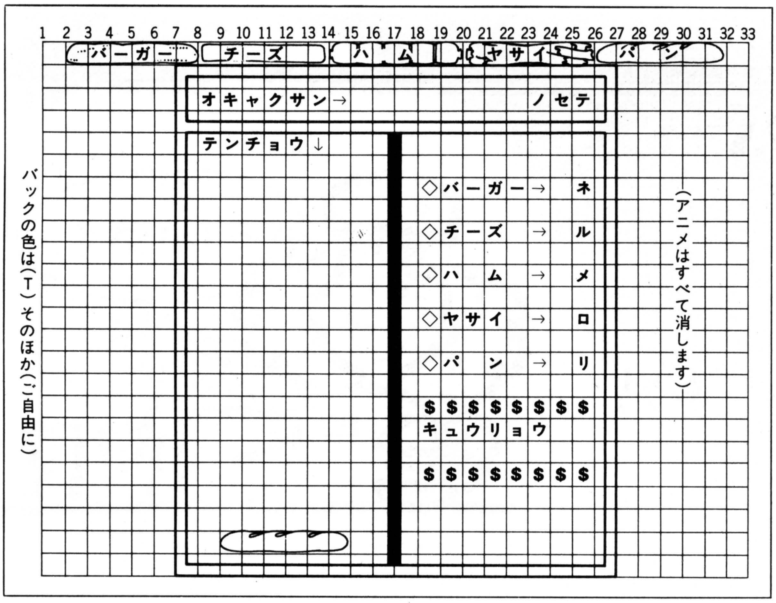
影：こうやって画面をじっと見てると，はやく昼めしの時間がこ～ないかナー！



《写真１》さあ，はじめてみようかナ？
《写真２》フー，１コできあがりました



★【影：　　　　編：　　　　】影と編の言葉はここに書いて！（埼玉県越谷市・高梨孝治10才）……【影：私をとじこめようったってダメさ。ワクにはまらない男なんだから！編：ではアミでバサッ！影：虫じゃないぞ!!】





▲《第1図》画面の描きかた(セルの位置をまちがえないように)

移植版ハンバーガーショップのプログラム・リスト

```
1    ﾓｼ HS>Sﾅﾗﾊﾞ4 ﾆｲｹ
2    ｼｷ HS=S
4    ｼｷ M=658
5    ｶｹ 424,"HI-SCORE"
6    ｶｹ 456,HS
7    ｼｷ S=0
8    160 ﾗﾖﾍﾞ
9    ｼｷ J3=J1+J2+K1+K2
10   ﾓｼ J3=0ﾅﾗﾊﾞ8 ﾆｲｹ
12   ｶｹ 79,""
13   ｶｹ 594,S
14   ｶｹ 658,""
15   ｶｹ 690,""
16   ｶｹ 722,""
17   ﾏﾜﾚ 19 II=168ｶﾗ680ｶﾝｶｸ32
18   ｶｹ II,""
19   ﾄｼﾞﾙ
20   ｼｷ I1=681
30   ﾏﾜﾚ 60 TENS=1ｶﾗ10ｶﾝｶｸ1
32   ｼｷ RN=ﾗﾝｽｳ(4)*6+2
34   128 ﾗﾖﾍﾞ
36   ﾏﾜﾚ 50 LUP2=1ｶﾗ50ｶﾝｶｸ1
38   160 ﾗﾖﾍﾞ
40   ﾓｼ J1=1ﾅﾗﾊﾞ70 ﾆｲｹ
42   ﾓｼ J1=3ﾅﾗﾊﾞ74 ﾆｲｹ
44   ﾓｼ J2=1ﾅﾗﾊﾞ78 ﾆｲｹ
46   ﾓｼ J2=3ﾅﾗﾊﾞ82 ﾆｲｹ
48   ﾓｼ J1=5ﾅﾗﾊﾞ86 ﾆｲｹ
50   ﾄｼﾞﾙ
52   ｶｹ M," ｵ ｿ ｲ !"
54   ｵﾄ ﾆｵﾝ
56   ﾓｼ M>720ﾅﾗﾊﾞ170 ﾆｲｹ
```

```
58   ｼｷ M=M+32
60   ﾄｼﾞﾙ
62   ｼｷ RN=26
64   34 ﾆｲｹ
70   ｼｷ I2=2
72   88 ﾆｲｹ
74   ｼｷ I2=8
76   88 ﾆｲｹ
78   ｼｷ I2=14
80   88 ﾆｲｹ
82   ｼｷ I2=20
84   88 ﾆｲｹ
86   ｼｷ I2=26
88   ﾓｼ RN=I2ﾅﾗﾊﾞ94 ﾆｲｹ
90   ｶｹ M,"ﾁ ｶﾞ ｳ !"
91   ｵﾄ ﾆｵﾝ
92   56 ﾆｲｹ
94   ﾏﾜﾚ 104 LUP1=1ｶﾗ6ｶﾝｶｸ1
96   ｼｷ ｾﾙ(I1)=ｾﾙ(I2)
98   ｵﾄ ｲﾁｵﾝ
100  ｼｷ I1=I1+1
102  ｼｷ I2=I2+1
104  ﾄｼﾞﾙ
105  ｼｷ I1=I1-38
106  ﾏﾜﾚ 107 LUP1=1ｶﾗ100ｶﾝｶｸ1
107  ﾄｼﾞﾙ
108  ﾓｼ RN<>26ﾅﾗﾊﾞ60 ﾆｲｹ
112  ｶｹ 168," ﾖｼ,ﾖｼ!"
114  ﾏﾜﾚ118 LUP1=1ｶﾗ50ｶﾝｶｸ1
116  ｵﾄ ｻﾝｵﾝ
118  ﾄｼﾞﾙ
```

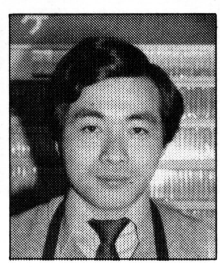
```
120  ｼｷ S=S+TENS*10
122  ｶｹ 594,S
124  ｶｹ 168,""
126  17 ﾆｲｹ
128  ﾓｼ RN=2ﾅﾗﾊﾞ140 ﾆｲｹ
130  ﾓｼ RN=8ﾅﾗﾊﾞ144 ﾆｲｹ
132  ﾓｼ RN=14ﾅﾗﾊﾞ148 ﾆｲｹ
134  ﾓｼ RN=20ﾅﾗﾊﾞ152 ﾆｲｹ
136  ｶｹ 79,"  ﾊﾟ ﾝ"
138  ｶｴﾚ
140  ｶｹ 79," ﾊﾞｰｶﾞｰ"
142  ｶｴﾚ
144  ｶｹ 79,"  ﾁｰｽﾞ"
146  ｶｴﾚ
148  ｶｹ 79,"  ﾊ ﾑ"
150  ｶｴﾚ
152  ｶｹ 79,"  ﾔ ｻ ｲ"
154  ｶｴﾚ
160  ｷｲ 1 J1,K1
162  ｷｲ 2 J2,K2
164  ｶｴﾚ
170  ｶｹ 168,"ｵﾏｴﾊｸﾋﾞ!"
172  ｵﾄ ｼｵﾝ
174  ﾏﾜﾚ 176 LUP1=1ｶﾗ500ｶﾝｶｸ1
176  ﾄｼﾞﾙ
178  ｶｹ 488,"ｻｲ ｹﾞｰﾑ?"
180  1 ﾆｲｹ
200  ｵﾜﾘ
```

ショップ情報

福島市のオリエンタルパソコンショップが“オープン1周年感謝セール”

福島市のコルニエツタヤ地下1階に，オリエンタルパソコンショップができてまる1年。そこでオリエンタルでは，6月23日から7月3日までの10日間“オープン1周年感謝セール”を開催します。

期間中は，NECのPC－8801マークIIや富士通のFM－77など人気の新製品をそろえて，みなさんの来るのをお待ちしていますとのこと。ゲームソフトやフロッピーディスクなど，周辺機器の特別割引きセールも見逃せません。土・日は，サテライトスタジオでパソコンゲーム大会を行う予定ですよ。



★ナイコン族なのに毎月ベーマガを買っているなら□□□□□□!!(大阪府泉南郡・X-1 D13才)……【編：キミはエライかな？影：バッジあげるにする？編：影さん責任とってよ!!もう品切れでしょ!!影：スタコラサッ!!】

葡萄食い
グレープイーター

エントリーコード SC①

音位磨



こんにちは，栗廃無津音位無(クリスタルナイツ・ネクライム)の音位磨です。LIIでVPEEKが使えるなんざ，知らなかったので，それを使ったゲームを作ってみたわけ。

PLAY

[I][J][K][M]で細菌（？）を操り，壁とお化けを避けて葡萄を食べるのである。キーは一度押すと，その方向にずっと進み続けるし，速いので指がまごつくであろう。

20行のループの回数で，お化けの数を調節できる。プログラムは，**リスト1**をLOAD，RUN，**リスト2**をLOAD，RUNだ。

CHECKER FLAG

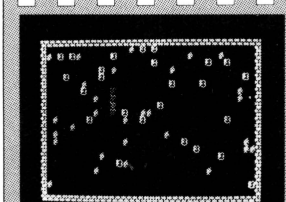
影：プログラムが短いと，CFまで短かくなるのか？：**編**：こういう場合は，OFでもマルチ・ステートメントを使うことにしよう。：**Dr.D**：マルチ・ステートメントも，使いすぎると見づらくなるので，初心者は使わないほうがいいぞ。：**編**：しかし読みづらいなー。

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

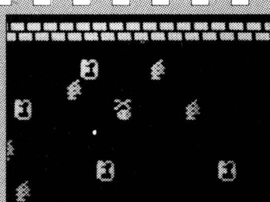
```
1 REM
2 REM  グレープ・イーター
3 REM
4 REM
5 REM        By Nekuraimer.
9 COLOR13,1
10 READA$,B$:PATTERNC#ASC(A$),B$:GOTO1
0
20 DATA0,F88888E8E8E8F800,1,7010107070
707000
30 DATA2,F81818F8E0E0F800,3,F80808F838
38F800
40 DATA4,8080D0D0F8303000,5,F88080F838
38F800
50 DATA6,F88080F8E8E8F800,7,F808103070
707000
60 DATA8,705050F8C8C8F800,9,F88888F838
38F800
70 DATAo,788484DCDC849C6C,○,4410B844B8
90FC6C
80 DATA♥,3810A850A8502040,X,70B8A87084
4830CC
90 DATA■,F8F8F800DCDCDC00
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 CLS:FORI=0TO36:CURSORI,1:PRINT"■":C
URSOR36-I,23:PRINT"■";:NEXT
15 FORI=2TO22:CURSOR0,24-I:PRINT"■":CU
RSOR36,I:PRINT"■":NEXT
20 FORI=1TO25:CURSORRND(1)*35+1,RND(1)
*20+3:PRINT"o":NEXT:FORI=1TO30
30 A=15483+RND(1)*35+INT(RND(1)*20)*40
:IFVPEEK(A)<>32THEN30
40 VPOKEA,246:NEXT:A=15443:T=800:K=1
50 CURSOR0,0:PRINTS:I$=INKEY$:IFNOT(I$
="I"ORI$="M"ORI$="J"ORI$="K")THEN70
60 K=(I$="J")-(I$="K")+((I$="I")-(I$="
M"))*40
70 VPOKEA,32:A=A+K:I=VPEEK(A):VPOKEA,2
35:IFI=32THENGOTO50
80 IFI=246THENBEEP1:BEEP0:S=S+5:IFSMOD
150=0ANDSTHENBEEP:BEEP:GOTO10
90 IFI=246THEN50
100 VPOKEA,145:BEEP2
110 IFINKEY$=""THEN110
120 S=0:GOTO10
```



《写真1》 左右からスタートです。タッタター！



《写真2》 ゴッツーン!! ドクロ・マークがでる

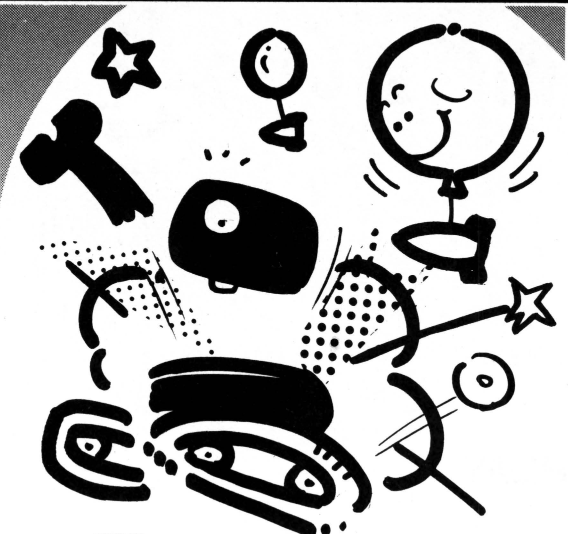
★夜，ベーマガを読んでいたら眠れなくなったので，ベーマガをまくらにして寝た。いい夢が見られますよ！みなさんも，ぜひどうぞ。（群馬県渋川市・**ちゃいろ旅10才**）……【**編**：編集部にも1人いますよ。**影**：ンガピ～!!】

SC-3000(LEVEL-III)用

SUPER JUMPER

25 THE BEST PROGRAMMER
エントリーコード SC②

角田　理彦



ストーリー&遊びかた

ここは最終防衛線。ここを突破されれば，わが軍は降伏せざるをえない。さいわいなことに，敵国軍はこの前の戦いで，すべての武器を使いはたしていた。そこでわが軍は，『スーパー・ジャンパー』として噂される三人の戦士を，この最終防衛線に送りこんだ。

しかし敵国軍も，最終兵器『風船爆弾』を戦線に使用してきたのだった。

左右のカーソル・キーを使ってジャンプ・マンを動かし，[S][A]で右と左へジャンプします。敵の風船爆弾は，ひたすら基地をねらってきます。ジャンプして風船を割り(200pts.)，爆弾を処理してください。

このとき，爆弾を戦車に当てると 100×当てた回数pts. だけ得点されます。飛行機は下から当たると死にますが，上から乗ると100×ラウンド数pts.だけ得点されます。

戦車に触れたり，爆弾が基地に当たると，ジャンプ・マンが１人減ります。また風船は，左端に達すると自動的に割れます。

CHECKER FLAG

影：キャラクタいいね。

Dr.D：キャラクタの良し悪しが，ゲームを大きく左右する。この場合，タンクのキャラを二つ用意し，キャタピラを動かせば，もっとリアルになるのだが。スプライトを上手に使えば，簡単だぞ。

影：みんな，がんばれ！

プログラムについて

ＳＣのプログラムとしては，だいぶ長いでしょう。これは，やられかたをたくさん作ったことや，音楽にこったからです。あと，タイトルにも少し手を加えました。

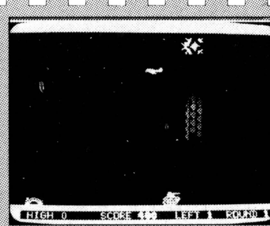
特にテクニックは使っていませんが，ジャンプ・マンの放物線運動は，あらかじめＹ座標を計算しておいて，ＤＡＴＡ化して変数中にとりこんでいます。



《写真１》　タイトルがシャレてるネ！



《写真２》　敵の戦車に爆弾を当てます



《写真３》　風船を割ったぞ！　ドドドーッ



《写真４》　ラウンド・クリアです

★ベーマガ級のジョークをひとつ。“おじさんが必死で描いていた絵を，クリアした子がいました。おじさんが怒ってクリャア!!”(和歌山市・**西山武志15才**)……**【編：ベーマガ級のジョークね！影：なら，おもろくない！】**

```
10 REM ■■■ super jamper ■■■
20 HC=0:MAG 1
30 GOSUB 1540:GOSUB 1720:GOSUB 1800
40 GOSUB 1190
50 SC=0:LM=3:RD=1:BK=0
60 REM ■■■ ゲーム ガメン ■■■
70 SCREEN 2,2:COLOR,1:CLS
80 LINE (0,177)-(255,191),5,BF
90 BLINE (12,183)-(249,191),1,BF
100 CURSOR 16,169:COLOR 2:PRINT "▒X+"
110 CURSOR0,184:COLOR8:PRINT"   HIGH
   SCORE        LEFT    ROUND"
120 CURSOR 42,184:PRINT HC
130 GOSUB 660
140 CURSOR180,184:PRINT LM-1
150 CURSOR234,184:PRINT RD
160 FOR I=1 TO 20
170 SX=INT(RND(1)*256)
180 SY=INT(RND(1)*170)
190 C=INT(RND(1)*14)+2
200 PSET (SX,SY),C:NEXT
210 REM ■■■ ショキ セッテイ ■■■
220 MX=120:MN=0:MM=8:BX=240:BN=24
230 PX=240:PN=28:CX=48:CN=20:TA=0
240 BB=RD*2:IF BB>4 THEN BB=4
250 PP=RD*3:IF PP>16 THEN PP=16
260 CC=RD*4:IF CC>16 THEN CC=16
270 REM ■■■ メイン ループ ■■■
280 K$=INKEY$
290 IF K$=CHR$(28) AND MX<232 THEN MX=
MX+8:MN=0
300 IF K$=CHR$(29) AND MX>16 THEN MX=M
X-8:MN=8
310 IF K$="S" THEN MM=8:GOTO 340
320 IF K$="A" THEN MM=-8:GOTO 340
330 GOTO 540
340 J=1:X1=0:BL=0
350 MX=MX+MM
360 IF MX>232 OR MX<16 THEN BEEP:MM=-M
M:MX=MX+MM
370 SPRITE 1,(MX,MY(J)),MN+4,5
380 GOSUB 610:IF BX<20 THEN BX=BX+BB
390 IF J<>5 OR MX>BX+12 OR MX<BX-4 OR
BL=1 THEN 480
400 GOSUB 760:IF BX>CX+16 OR BX<CX-16
THEN 450
410 TA=TA+1:CURSOR CX-12,150:COLOR15:P
RINT "100 X";TA
420 FOR I=1 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXT
430 SC=SC+100*TA:GOSUB 660
440 BLINE (CX-12,150)-(CX+29,158),15,B
F:CC=CC+((CC>0)-(CC<0))*2
450 SC=SC+200:GOSUB 660
460 IF BX<32 THEN 970
470 BK=BK+1:X1=1:MM=-MM:BN=36:BL=1
480 IF MY(J)<>34 OR MX>PX+16 OR MX<PX-
8 THEN 510
490 IF J=3 THEN 860
500 IF J=7 THEN BEEP1:SC=SC+RD*200:GOS
UB 660:J=3:BEEP0
510 J=J+1:IF J<>10 THEN 350
520 IF X1=1 THEN BX=240:BN=24:IF BK=5
THEN 680
530 MX=MX+MM
540 SPRITE 1,(MX,168),MN,5
550 CX=CX+CC:SPRITE 4,(CX,160),CN,10
560 IF CX<48 OR CX>200 THEN CC=-CC:CN=
CN+4:IF CN=24 THEN CN=16
570 IF MX<CX+17 AND MX>CX-9 THEN 910
580 GOSUB 610:IF BX<20 THEN 840
590 GOTO 280
600 REM ■■■ ヒコウキ フウセン ノ ウゴキ ■■■
610 BX=BX-BB:SPRITE 2,(BX,4),BN,8
620 PX=PX-PP:SPRITE 3,(PX,34),PN,14
630 IF PX<=16 OR PX>=240 THEN PP=-PP:P
N=PN+4:IF PN=36 THEN PN=28
640 RETURN
650 REM ■■■ スコア ヒョウジ ■■■
660 BLINE (120,184)-(149,191),15,BF
670 CURSOR114,184:PRINT SC:RETURN
680 REM ■■■ メン クリア ■■■
690 CURSOR 50,80:COLOR15:PRINT "NICE F
IGHT !! ROUND CLEAR !!"
700 FOR I=1 TO 10
710 SOUND 1,C1(I),10
720 FOR T=0 TO CT(I):NEXT T
730 SOUND 0:NEXT
740 RD=RD+1:BK=0
750 GOTO 70
760 REM ■■■ バクダン オチル ■■■
770 SPRITE 2,(BX,4),36,8
780 FOR I=12 TO 160 STEP 8
790 SPRITE 5,(BX,I),40,4
800 SOUND 1,I*10,10:NEXT
810 SPRITE 5,(0,0),40,0:SOUND0:RETURN
820 CURSOR114,184:PRINT SC:RETURN
830 REM ■■■ ヤラレタ 1 ■■■
840 GOSUB 760:GOTO 970
850 REM ■■■ ヤラレタ 2 ■■■
860 SOUND 1,200,10:SOUND 5,1,10
870 FOR I=48 TO 168 STEP 8
880 SPRITE 1,(MX,I),MN,5
890 NEXT:SOUND0:GOTO 1030
900 REM ■■■ ヤラレタ 3 ■■■
910 FOR I=1 TO 9
920 SOUND 1,N1(I),10
930 IF N2(I)<>0 THEN SOUND 2,N2(I),10
940 FOR T=0 TO NT(I):NEXT T
950 SOUND 0:NEXT:GOTO 1030
960 REM ■■■ ヤラレタ 4 ■■■
970 SOUND 5,2,10
980 FOR I=1 TO 30
990 X=INT(RND(1)*80)
1000 Y=INT(RND(1)*80)+100
1010 C=INT(RND(1)*13)+1
1020 LINE (24,175)-(X,Y),C:NEXT:SOUND0
1030 LM=LM-1:IF LM<>0 THEN 70
1040 REM ■■■ ゲーム オーバー ■■■
1050 SPRITE 1,(0,0),MN,0
1060 CURSOR MX-6,142:COLOR8:PRINT "アーメ
ン"
1070 CURSOR MX,161:COLOR7:PRINT "/"
1080 CURSOR MX,169:COLOR7:PRINT "<"
1090 FOR I=1 TO 11:SOUND 1,A1(I),10
1100 FOR T=1 TO AT(I):NEXT T:SOUND0
1110 NEXT
1120 CURSOR100,80:COLOR5:PRINT "GAME O
VER"
1130 CURSOR80,96:COLOR8:PRINT "TRY AGA
IN ? [Y/N]"
1140 IF HC<SC THEN HC=SC
1150 IF INKEY$="Y" THEN 50
1160 IF INKEY$="N" THEN END:END:END
1170 GOTO 1150
1180 REM ■■■ タイトル ガメン ■■■
1190 SCREEN 2,2:COLOR5,1:CLS
1200 PRINT:PRINT
1210 PRINT SPC(15);"[illegible]"
1220 PRINT SPC(15);"[illegible]"
1230 PRINT SPC(15);"[illegible]"
1240 PRINT SPC(13);"[illegible]"
1250 PRINT SPC(13);"[illegible]"
1260 PRINT SPC(13);"[illegible]"
1270 MX=240
1280 FOR J=1 TO 3:FOR I=2 TO 8
1290 BEEP1:SPRITE I,(MX,MY(I)+4),12,5
1300 MX=MX-8:BEEP0:NEXT:NEXT
1310 FOR I=2 TO 7
1320 SPRITE I,(0,0),12,0:NEXT
1330 CURSOR88,72:COLOR5
1340 PRINT " ----- JAMPMAN"
1350 FOR I=240 TO 56 STEP -4
1360 SPRITE 2,(I,88),24,8
1370 SPRITE 3,(I,112),28,14
1380 SPRITE 4,(I,124),16,10
1390 BEEP1:BEEP0:NEXT
1400 CURSOR 72,92:COLOR8
1410 PRINT " ----- BALLOON 200pts."
1420 CURSOR 72,112:COLOR14
1430 PRINT " ----- PLANE 200XRpts."
1440 CURSOR 72,134:COLOR10
1450 PRINT " ----- TANCK 100X?pts."
1460 CURSOR 64,160:COLOR2
1470 PRINT "▒X+ HIT [S] KEY ! ▒X+"
1480 I=1:J=1
1490 IF INKEY$="S" THEN SOUND0:RETURN
1500 SOUND 1,1000,I
1510 I=I+J:IF I=1 OR I=15 THEN J=-J
1520 GOTO 1490
1530 REM ■■■ データ ヨミ ■■■
1540 FOR I=0 TO 43:READ A$
1550 IF A$="0" THEN PATTERN S#I,"00000
00000000000":NEXT
1560 PATTERN S#I,A$:NEXT
1570 FOR I=138 TO 150:READ A$:PATTERN
C#I,A$:NEXT:RETURN
1580 REM ■■■ キャラ データ ■■■
1590 DATA 1E1F1A1E38182422,0,0,0,1E9F5
A3E18186681,0,0,0
1600 DATA 78F858781C182444,0,0,0,78F95
A7C18186681,0,0,0
1610 DATA 00000001FB0705EF,80B946502A2
5100F,0000E0E0F0F050FC,02897402A95102F
C
1620 DATA 000007070F0F0A3F,40912E40958
A403F,000000BFC0E0A0FE,019D620A54A408F
0
1630 DATA 030F1F3FEFEFFFFF,77330F07010
20403,C0F0F8CCE6F6FFFF,FEFCF0C08810688
0
1640 DATA 003E7FFF0F030000,0,0307FFFF8
0C00000,0
1650 DATA C0E0FFFF01030000,0,007CFEFFF
0C00000,0
1660 DATA 8C58383070E14307,0F83E170305
8989C,0B1C0E8780C0E0F8,E0C0C0838E1C1B1
0
1670 DATA 0301030707070773,2170E8E8E8E
87020,800080C0CEC4CE9F,1F1F1F0E0400000
0
1680 DATA 00000000C1024282 8,2828282410 0
C0000,000000E010C82828,282828C810E0000
0,2828282828282828,000000FC00FC0000
1690 DATA 606C70CC34E8F0FC,F00CF0FC080
400FC,0000C030C070F0F0,181818FFFF18181
8,18183C7EDBBDFFFF
1700 DATA C0F0FCF3C2838183,18183C3C347
A757A
1710 REM ■■■ サウンド データ ヨミ ■■■
1720 DIM N1(9),N2(9),NT(9):FOR I=1 TO
9:READ N1(I),N2(I),NT(I):NEXT
1730 DIM A1(11),AT(11):FOR I=1 TO 11:R
EAD A1(I),AT(I):NEXT
1740 DIM C1(11),CT(11):FOR I=1 TO 10:R
EAD C1(I),CT(I):NEXT:RETURN
1750 REM ■■■ サウンド データ ■■■
1760 DATA 331,0,8,277,0,8,139,0,20,247
,349,20,156,0,20,247,349,20,185,0,20,2
33,370,20,233,370,20
1770 DATA 131,20,131,20,131,10,131,40,
165,20,147,20,147,20,131,20,131,20,123
,20,131,50
1780 DATA 220,20,330,20,330,20,330,20,
330,20,330,20,330,20,294,20,247,40,247
,80
1790 REM ■■■ ジャンプ データ ヨミ ■■■
1800 DIM MY(20):FOR I=1 TO 9:READ A:MY
(I)=A:NEXT:RETURN
1810 DATA 110,66,34,14,8,14,34,66,110
```

SC-3000

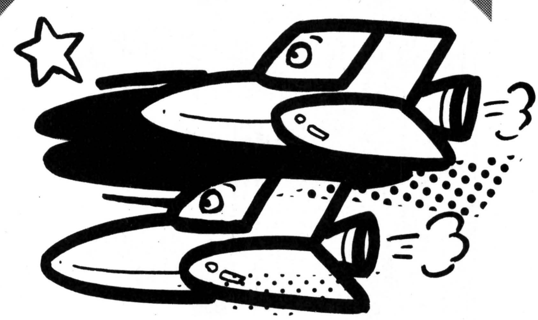
★ベーマガバッジってなんですか？（東京都町田市・小田嗣弘12才）……【**編**：これですよ！**影**：そう，これなんです!!**編**：わかったかな？**影**：わかるわけがない??それじゃ，58年７月号の33ページを見てごらん。】

SMC-777用

RUNAWAY

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード SM①
平林 明



昔のインベーダー・ブームに乗ってやって来たインベーダーが，自分達はもう古いと悟って，母星に帰って行くようすをゲーム化したものです。

◆遊びかた

自分の戦闘機は2機1組で，3組まであります。カーソル・パドルで動かしますが，斜め位置を押すと両方いっしょに動きます。

そこで，スペース・キーを押すと，トライアングル・ビーム発射！ インベーダーに，うまく三角形の頂点を当ててください。TABキーを押すと，三角形の底角が68°⟷50°と変わり，下に表示されます。

一番下にTIMEと，残りのインベーダーの数が表示されます。これが0になれば面クリアで，TIMEが0になれば自分は死んでしまいます。

上のほうで，水色のUFOが飛んでいます。このUFOにインベーダーの破壊されてない部分が触れると，インベーダーはUFOに乗って宅急便で母星へ帰ってしまい，なぜか自分は死んでしまいます。自分たちがぶつかっても，もちろん死んでしまいます。

◆プログラム

680行で字を太くしちょりますが，時間もかかるし多少見にくいので，それがいやな人はとってください。これは，ベーマガ1月号のM5用「LAST CHARGE」(出口幸宏さん)のプログラムの一部を使わせてもらいました。

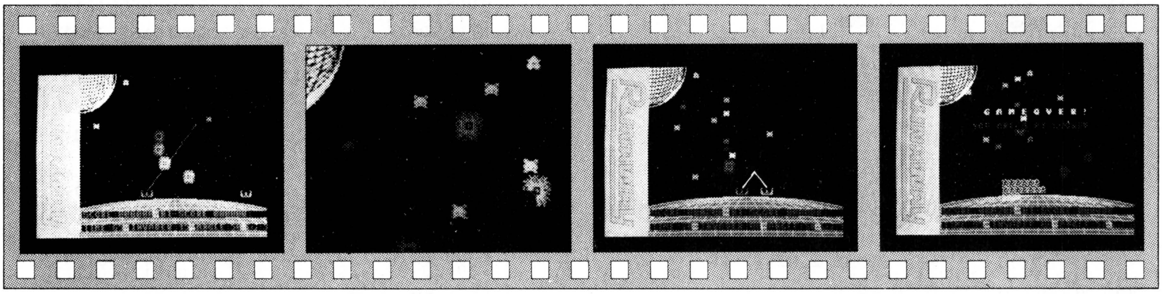
それから，ビームの時の「ショワー」という音は，ピッチをちょっとずらして，OUT 83して，アッテネータを上げれば出るんです。

CHECKER FLAG

Dr.D：キレイじゃないか！ どれどれ――ふーむ，動きがいま一歩というところかな。しかし，画面構成がいいね。それに，ダブル戦闘機でビームの角度が変更できるというのもグッドだな。

編：いいですネ！ まとまった作品にしあがっています。

Dr.D：動きはキャラクタを減らしてみたら？



《写真1》 ビームの発射画面。左上にUFOが！

《写真2》 やったぜ!! 戦闘機のコントロールが難しい！

《写真3》 ビーム角度を変えたところ

《写真4》 ゲーム・オーバー

★ベーマガはカラーにならないのでししょうか？ちなみに僕のハガキの字は緑です。(茨城県那珂郡・かぼちゃだけにうけた人12才)……【編：ちょっとムリですね。Dr.D：ワシの子供のころは映画も白黒だった。影：それが？】

```
 10 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 40,2,16,1:RANDOMIZE:DEF INT A-Y:GOSUB 570:W=1
 20 AX=12:BX=35:UX=22:CONSOLE 40,2,16,1
 30 FOR Q=1 TO 10:K=PADDLE:AH=AX:BH=BX
 40 AX=AX+(K=6)+(K=7)+(K=8)-(K=2)-(K=3)-(K=4):AX=AX+(AX=38)-(AX=7)
 50 BX=BX+(K=8)+(K=1)+(K=2)-(K=4)-(K=5)-(K=6):BX=BX+(BX=38)-(BX=7)
 60 CCOLOR 2:PRINT (AX,18)F$(3+AX-AH):CCOLOR 6:PRINT (BX,18)F$(3+BX-BH)
 70 ON -(BX-AX<2) GOTO 350
 80 IF INKEY$=CHR$(9) THEN SWAP G1,G2:CCOLOR 4,2:PRINT (33,23)G1:CCOLOR ,0
 90 ON -(SHOT) GOTO 150
100 NEXT :E=CPOINT(UX,2):IF E<>32 AND E<>180 GOTO 320
110 CCOLOR RND(1)*6+1:PRINT (RND(1)*22+10,17)IN$(RND(1)*4+R)
120 CCOLOR 3:PRINT (UX,1)" ":UX=RND(1)*25+10:PRINT (UX,1)"ｱ"
130 T=T-1:IF T<1 THEN 330
140 CCOLOR 4,2:PRINT (13,23)USING "*#",T:CCOLOR ,0:GOTO 30
150 OUT 83,160:OUT 83,15:OUT 83,194:OUT 83,15:OUT 83,176:OUT 83,208
160 LA=AX*8+8:LB=BX*8+8:D=(LB-LA)/2:LY=TAN(Z*G1)*D:T=T-2
170 LINE(LA,144)-(LA+D,144-LY),6:LINE(LB,144)-(LB-D,144-LY),2
180 IF 144-LY<0 THEN 210
190 GX=FIX((LA+D)/8):GY=FIX((144-LY)/8):C=CPOINT(GX,GY)
200 IF C<>32 AND C<>177 AND C<>180 GOTO 230
210 LINE(LA,144)-(LA+D,144-LY),0:LINE(LB,144)-(LB-D,144-LY),0
220 OUT 83,191:OUT 83,223:IF N=0 THEN 270 ELSE 100
230 CCOLOR 4,2:PRINT (GX,GY)"I":C=(C-180)*10
240 OUT 83,228:FOR U=0 TO 15:OUT 83,240+U:FOR I=0 TO 20:NEXT I,U
250 SC=SC+C:PRINT (14,21)USING "*#####",SC:N=N-1
260 PRINT (24,23)USING "*#",N:CCOLOR ,0:GOTO 210
270 CCOLOR 4:PRINT (16,8)R1+1;" ROUND CLEAR !"
280 BO=(R1+1)*50:CCOLOR 2:PRINT (16,10)"BONUS ";BO;" PTS !":SC=SC+BO
290 R1=R1+1:R=R1 MOD 10:CCOLOR 4,2:PRINT (14,21)USING "*#####",SC:T=99
300 N=R*3+15:PRINT (13,23)T;(24,23)N:CCOLOR ,0
310 PLAY"T120O3L8N16N14N11N9N7N9N11d+4":PAUSE 10:CCLEAR 1,20:GOTO 20
320 CCOLOR 5:PRINT (15,5)"UFO TOOK INVADER !":GOTO 340
330 CCOLOR 4,2:PRINT (13,23)"00":CCOLOR 4,0:PRINT (18,5)"TIME OVER !"
340 PLAY"T130L16O3N17N14N11N8N10N6N5N3O2<2N13N12N9N6>":PAUSE 3
350 OUT 83,229:CONSOLE 40,2,16,0:CCOLOR 7
360 FOR U=0 TO 15:OUT 83,240+U:V1=RND(1)*5-2:V2=18+RND(1)*2-1
370 PRINT (AX+V1,V2)"I";(BX+V1,V2)"I":FOR I=0 TO 10:NEXT I,U:T=99
380 F=F-1:CCOLOR 4,2:PRINT (13,23)T;(39,23)F:ON -(F=0) GOTO 420
390 CCOLOR ,0:CCOLOR 5:PRINT (20,10)"FIHGT !"
400 PLAY"T120L16O3<2N1N5N8><2N3N6N10><2N5N8N12>N6N10N13O4N3N5N6":PAUSE 5
410 CCLEAR 1,20:GOTO 20
420 CCOLOR 7,0:PRINT (15,7)"G A M E O V E R !":FOR K=13 TO 1 STEP -1
430 PLAY"L16N(K)":NEXT :PAUSE 5:EVAL INKEY$:ON -(SC<HI) GOTO 510
440 PAUSE 5:CCOLOR 4:PRINT (13,9)"YOU ARE A HI-SCORER !":HI=SC:H$=""
450 FOR L=0 TO 2:D=65:CPLOT(22+L,11),65,2
460 S$=INKEY$:D=D-(S$=CHR$(150))*(D>65)+(S$=CHR$(153))*(D<90)
470 CPLOT(22+L,11),D,2
480 IF S$=" " THEN CPLOT(22+L,11),D,6:BEEP:H$=H$+CHR$(D):NEXT ELSE 460
490 CCOLOR 4,2:PRINT (30,21)USING "*#####",HI:PRINT (37,21)H$
500  PLAY"T150O3L16N13N6N1N3N5N10N8N3
510 CCOLOR 2,0:PRINT (16,15)"HIT SPACE KEY !":EVAL INKEY$:SC=0
520 IF INKEY$<>" " THEN 520 ELSE CCLEAR 1,20:PAUSE 3:F=3:R=0:R1=0:T=99:N=15
530 G1=68:G2=50:PLAY"T140O3L16N8N5N6N8N12N13N10N6N5N1N10<4N5N6>C4":PAUSE 3
540 CCOLOR 4,2:PRINT (14,21)"000000";(13,23)T;(24,23)N;(33,23)G1;(39,23)F
550 CCOLOR 3,0:PLAY"T140L8O3":FOR O=0 TO 3:PRINT (19,10)"RUNAWAY !"
560 PLAY"N13":PRINT (19,10)SPACE$(9):PLAY"N1":NEXT :ON W GOTO 20:RETURN
570 DIM F$(4),IN$(11),M1(15),M2(15)
580 FOR P=0 TO 200:GPLOT(IRND(319),IRND(199)),IRND(15):NEXT :Z=PI/180
590 CIRCLE(189,199),200,45,3:PAINT(0,199),1,3:CIRCLE(60,0),50,50,15
600 PAINT(60,0),15,15:FOR P=0 TO 40 STEP 5:CIRCLE(60,0),P,50,0
610 CIRCLE(60,0),50,P,0:CIRCLE(189,199),P*4,45,3:CIRCLE(189,199),200,P,3
620 NEXT :CIRCLE(60,0),50,50,15:BOXF(0,0)-(60,199),11
630 DRAW"Z0m50,20C2":FOR P=1 TO 82:READ LX,LY
640 IF LX=LW AND LY=LQ THEN READ LX,LY:DRAW"m(LX),(LY)" ELSE DRAW"M(LX),(LY)"
650 LW=LX:LQ=LY:NEXT
660 BOXE(30,103)-(34,107),2:BOXE(30,154)-(34,158),2
670 FOR P=1 TO 7:READ PX,PY:PAINT(PX,PY),6,2:NEXT :FONT RESET
680 FOR P=4480 TO 4823:L=VINP(P):VOUT P,L OR L/2 OR L/4:NEXT
690 FOR P=177 TO 198:READ D$:DEF FONT P,D$:NEXT :H=0
700 CCOLOR 4,2:PRINT (8,21)"SCORE:000000HI-SCORE 000000:    "
710 PRINT (8,23)"TIME:99INVADER:00ANGLE:68ｲｳ:3":CCOLOR ,0
720 DEF FONT 42,"3F73777F7B733F00"
730 IN$(0)="ｵ":IN$(1)="ｵ":IN$(2)="ｵ":IN$(3)="ｶｷｸｹ":IN$(4)=IN$(3):W=0
740 IN$(5)="ｽｾｿﾀ":IN$(6)="ｺｻｼ":IN$(7)="ｺｻｼ":IN$(8)=IN$(5):IN$(9)=IN$(5)
750 IN$(10)="    ":IN$(11)="ﾁﾂﾃﾄﾅﾆ":F$(2)="    ｲｳ":F$(3)="ｲｳ":GOSUB 510
760 F$(4)=" ｲｳ":G1=68:G2=50:RETURN
770 DATA 55,25,55,45,50,50,37,48,32,43,32,32,20,55,20,42,29,26,38,27,38,42
780 DATA 49,44,49,26,20,21,20,15,50,20,50,20,26,50,40,52,40,58,29,56,26,63
790 DATA 40,66,40,72,20,69,20,60,26,50,26,50,40,75,40,85,26,87,40,89,40,95
800 DATA 20,92,20,82,34,80,20,78,20,72,40,75,40,75,40,98,40,113,20,113,20,107
810 DATA 24,107,24,102,20,101,20,95,40,98,40,98,40,116,40,122,26,122,40,125
820 DATA 40,137,26,137,40,140,40,146,20,143,20,131,34,131,20,129,20,116
830 DATA 40,116,40,116,40,149,40,164,20,164,20,158,24,158,24,153,20,152
840 DATA 20,146,40,149,40,149,40,167,40,173,26,173,26,179,40,181,40,187,8,182
850 DATA 8,15,14,15,14,176,20,177,20,167,40,167
860 DATA 30,20,25,60,30,90,30,100,30,120,30,150,30,170
870 DATA 183CFF7E66FFFF66,E080C1C1E1E3F47F,0701838387C72FFE,18C6B221456C81DA
880 DATA C3BD7EFFDB7EC300,120D2ADD2F7F9CBD,902CD86EF9F63DB3,5D6CBF4F36592216
890 DATA BC3BF8F6B9D46848,7DE08C90BF80FFE0,8166187E99FFFF66,BE073109FD01FF07
900 DATA 183F6A55D7DFF0C0,0000997EFFBDDB7E,18FC56AAEBFB0F03,3C42998142422424
910 DATA 00030C1020404182,FF0018245AA55AA5,00C0300804028241,858A8A8A95A5C9D2
920 DATA 5AA5A5A55A5A5A5A,A1515151A9A5934B
930 REM
```

SMC-777



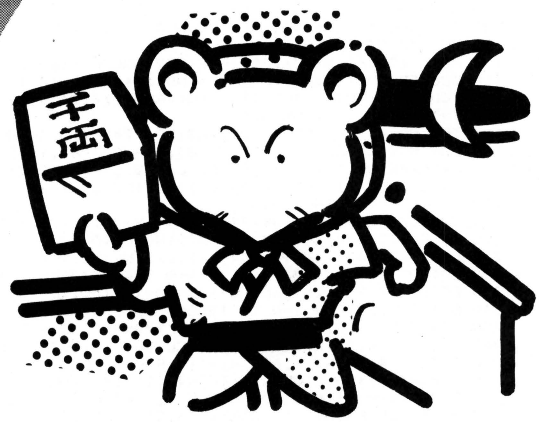
★カネがほしい。カネがほしい。カゲはいらぬがカネがほしい。編部のみなさん，現金書留まってます！（大阪府摂津市・LOLITA）……【**影**：努力なくしては報酬は与えられんのだぞ！**編集長**：ブッ，キミが言うとおかしい!!】

SMC-777用

怪傑ネズミ小僧

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード SM②
金山 幸二



「今年こそ，待ちに待ったネズミ年だ」と言いながら，長い間冬眠していた怪傑ネズミ小僧が行動を開始しだしました。ところが，怖い者知らずのネズミ小僧にも，実はニガテなものがあったのです。

無人のビルに忍びこんだネズミ小僧ですが，ナントこのビルにはネコが放しがいされていたのです。

ジャンプしてネコを飛びこえたりして，目的を達してください。

あそびかた

左右の動きはカーソル・キーの[←]と[→]です。[TAB]キーを押すと，垂直飛びができます。ネコを飛びこえるときは，カーソル・キーの[←]と[→]＋[SHIFT]キーです。

1階から6階まで行かないといけないのですが，赤色の“≠”の所でカーソル・キーの[↑]を押すと，上の階にワープできます。また，黄色の“≠”の所でカーソル・キーの[↓]を押すと，下の階に行くことができます。

“□”を取ると，ボーナスとして100点がスコアに加算されます。このとき，スロット・マシンのネズミ小僧が3人とも同じ方向を向いてたら，ボーナスは200点になります。そして，最上階の右側の白の点滅している

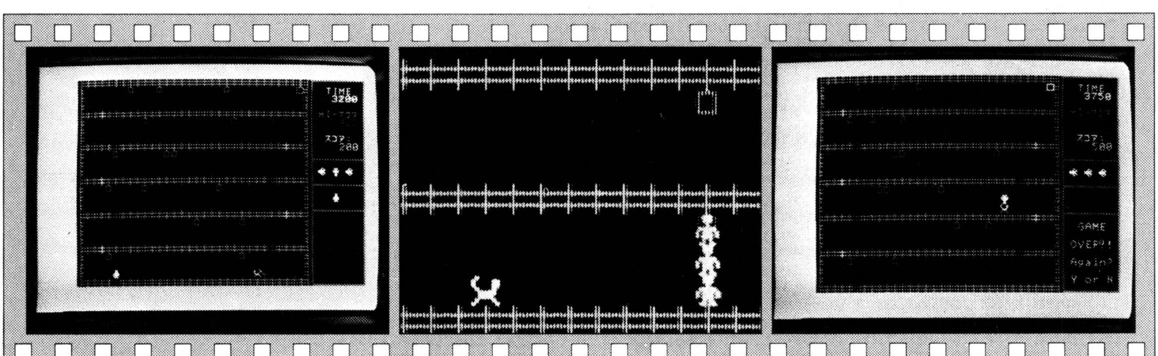
CHECKER FLAG

影：クソーッ!! む，むずかしいゾ!!

編：ククク，ほんと影さんのゲーム中の顔って，おっかしーんだからネ！

影：モーッ，ネコ大きらい!!

Dr.D：ふふふ，たしかにジャンプでかわすところがむずかしいな。これは，キー入力の受けつけがスムーズでないからなんだ。タイミングをはかってやってごらん！



《写真1》 ネコの攻撃をふりはらってワープのか所へきた
《写真2》 ジャンプ！ どうです，この身の軽さは！
《写真3》 おしい！ つかまってしまった

★愛読者カードの“ベーマガをどのように活用されてますか？”のところに，どうして「ＯＦコーナーを読む」というのがないのだろう。(宮城県刈田郡・**大久保浩宗**)……【**編**：ないこともないんです。**影**：どしどし書いて!!】

"□"を[TAB]キーで取ると，ラウンド・クリアです。残りカウントが，スコアに加算されます。

ゲーム・オーバーは，ネコにつかまったときと，タイムが0になったときが3回になったときです。

改造

変数のSは，ネズミ小僧とネコとの階の違いを判断するための移動ピッチです。たとえば，Sを10〜50に

怪傑ネズミ小僧のプログラム・リスト

```
10 '----- ｶｲｹﾂ ﾈｽﾞﾐ ｺｿﾞｳ -----
20 GOTO 1040
30 '----- ﾒｲﾝ -----
40 CPLOT (J,K),32:K=Y
50 IF S=0 OR S=17 OR S=34 THEN 250
60 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
70 X1=X:Y1=Y:J1=J:K1=K:Z=7:A=0:B=0
80 IF K$=CHR$(&H96) AND X>1 THEN X=X-1:Z=5:SOUND"S4L3203N1":GOTO 170
90 IF K$=CHR$(&H99) AND X<30 THEN X=X+1:Z=6:SOUND"S4L3203N1":GOTO 170
100 IF K$=CHR$(&H87) AND X>3 THEN A=-1:B=-3:Z=5:GOTO 350
110 IF K$=CHR$(&H89) AND X<28 THEN A=1:B=3:Z=6:GOTO 350
120 IF K$=CHR$(&H97) AND X=5 THEN C=-4:GOTO 320
130 IF K$=CHR$(&H97) AND X=26 THEN C=-4:GOTO 330
140 IF K$=CHR$(&H9C) AND X=3 THEN C=4:GOTO 330
150 IF K$=CHR$(&H9C) AND X=28 THEN C=4:GOTO 320
160 IF K$=CHR$(&H9) THEN 490
170 CPLOT (X1,Y1),32:CPLOT (X,Y),Z
180 CPLOT (J1,K1),32:CPLOT (J,K),U,6
190 GOSUB 220:P=CPOINT (X,Y)
200 IF P<>U THEN 250 ELSE 740
210 '----- ｶｳﾝﾄ -----
220 T=T-1:PRINT (34,2)USING "####";T
230 IF T<>0 THEN RETURN ELSE 740
240 '----- ﾈｺﾉ ｳｺﾞｷ -----
250 S=S+1:J1=J:K1=K:READ J,U
260 IF H>10 THEN J=J+10
270 CPLOT (J1,K1),32:CPLOT (J,K),U,6
280 P=CPOINT (X,Y):IF P=U THEN 740
290 IF S=17 OR S=34 THEN 40
300 IF S<>50 THEN 60 ELSE 1600
310 '----- ｶｲﾀﾞﾝﾉ ﾉﾎﾞﾙ -----
320 IF Y=7 OR Y=15 OR Y=23 THEN X=X-2:Y=Y+C:GOTO 170 ELSE 170
330 IF Y=3 OR Y=11 OR Y=19 THEN X=X+2:Y=Y+C:GOTO 170 ELSE 170
340 '----- ｼﾞｬﾝﾌﾟ R.L -----
350 CPLOT (X1,Y1),32
360 CPLOT (X,Y-1),Z
370 SOUND"S18L1602N1"
380 X=X1:Y=Y1:GOSUB 220
390 P=CPOINT (X+A,Y-2)
400 CPLOT (X1,Y1-1),32
410 CPLOT (X+A,Y-2),Z
420 IF P=2 THEN GOSUB 570
430 SOUND"S18L1602N1":GOSUB 220
440 CPLOT (X1+A,Y1-2),32
450 CPLOT (X+B,Y),Z
460 SOUND"S18L1602N1"
470 X=X+B:GOSUB 220:GOTO 170
480 '----- ｼﾞｬﾝﾌﾟ -----
490 FOR I=1 TO 4:X1=X:Y1=Y
500 IF I<3 THEN Y=Y-1 ELSE Y=Y+1
510 P=CPOINT (X,Y)
520 CPLOT (X1,Y1),32:CPLOT (X,Y),Z
530 IF P=1 THEN 610
540 IF P=2 THEN GOSUB 570
550 SOUND"S12L1603N1":NEXT :GOTO 170
560 '----- BONUS -----
570 CCOLOR 6:SC=SC+E
580 PRINT (33,8)USING "#####";SC
590 CCOLOR 7:RETURN
600 '----- ROUND CLAR -----
610 CCOLOR 6
620 PRINT (33,19)"ROUND"
630 PRINT (33,21)"CLAR!"
640 FOR I=1 TO 10:BEEP:NEXT
650 WHILE T>0:SOUND"S10L1603N10"
660 IF T>30 THEN T=T-3:SC=SC+3
670 IF T<31 THEN T=T-1:SC=SC+1
680 CCOLOR 6
690 PRINT (33,8)USING "#####";SC
700 CCOLOR 7
710 PRINT (35,2)USING "###";T:WEND
720 GOTO 950
730 '----- GAME OVER -----
740 Z=6:M=M+1
750 IF T=0 THEN D=0 ELSE D=1
760 FOR I=1 TO 7:Z=Z+1
770 IF Z=11 THEN Z=7
780 CPLOT (X,Y-D),Z,7:BEEP NEXT
790 PAUSE 8:IF M<>3 THEN 920
800 SOUND"S16L1603N1,N5,N8"
810 IF HS<SC THEN HS=SC ELSE 840
820 CCOLOR 4
830 PRINT (33,5)USING "#####";HS
840 CCOLOR 6
850 PRINT (33,17)" GAME"
860 PRINT (33,19)"OVER!!"
870 PRINT (33,21)"Again?"
880 PRINT (33,23)"Y or N"
890 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
900 IF K$="Y" THEN SC=0:GOTO 940
910 IF K$="N" THEN END ELSE 890
920 IF M=1 THEN CPLOT (36,14),32
930 IF M=2 THEN CPLOT (35,14),32
940 CPLOT (X,Y-D),32
950 CPLOT (J,K),32
960 FOR I=17 TO 23
970 PRINT (33,I)"      ":NEXT
980 FOR I=1 TO 21 STEP 4
990 PRINT (4,I)"                "
1000 PRINT (16,I)"              ":NEXT
1010 CCOLOR 6
1020 IF M=3 THEN 1380 ELSE 1400
1030 '----- FONT ﾃｲｷﾞ -----
1040 DEF FONT  1,"FF8181818181FF00"
1050 DEF FONT  2,"7E424242427E0000"
1060 DEF FONT  3,"408383423E3C4281"
1070 DEF FONT  4,"02C1C1427C3C4281"
1080 DEF FONT  5,"1C5C487F1D7D4447"
1090 DEF FONT  6,"1C1D097F5C5F1171"
1100 DEF FONT  7,"1C1C083E5D5D1436"
1110 DEF FONT  8,"003088FB3FFB8830"
1120 DEF FONT  9,"36145D5D3E081C1C"
1130 DEF FONT 10,"0C11DFFCDF110C00"
1140 '----- ｶﾞﾒﾝ ﾂﾞｸﾘ -----
1150 WIPE CURSOR OFF :DEF INT A-Z
1160 GCOLOR 0,8,13:GCLEAR:HS=0:SC=0
1170 BOXE (256,0)-(318,199),4
1180 BOXE (257,1)-(317,198),4
1190 BOXF (258,2)-(316,197)
1200 FOR I=79 TO 127 STEP 24
1210 LINE(258,I+1)-(316,I+1),4
1220 LINE(258,I)-(316,I),4:NEXT
1230 FOR I=1 TO 30
1240 FOR L=0 TO 24 STEP 4
1250 CPLOT (I,L),226,2:NEXT L,I
1260 FOR I=0 TO 24
1270 CPLOT (0,I),225,2
1280 CPLOT (31,I),227,2:NEXT
1290 FOR I=8 TO 24 STEP 8
1300 CPLOT (3,I-4),226,6
1310 CPLOT (5,I),226,4:NEXT
1320 FOR I=12 TO 20 STEP 8
1330 CPLOT (28,I-4),226,6
1340 CPLOT (26,I),226,4:NEXT
```

★6月号P.58の続き。「逃げ足の速いやつ→タルケン」「けんかの強いやつ→テラジ」「かっこだけのやつ→ボザログラム」。(富山県小矢部市・ERROR屋BUGちゃん)……【影：結局，キミのペンネームが一番ウケたよ！】

すると，ネコはすぐワープして追いかけてきます。

Tは，タイム・カウントです。Eは，ジャンプしたときに取った"□"のボーナス点です。スロット・マシンに連動しています。

ラウンド・クリアしたときに，固定した新しい障害物を作るようにすれば，おもしろくなると思います。

```
1350 CCOLOR 2:PRINT (33,4)"HI-ｽｺｱ"
1360 CCOLOR 3:PRINT (34,7)"ｽｺｱ:"
1370 CCOLOR 6:PRINT (34,1)"TIME"
1380 CPLOT (35,14),7,7
1390 CPLOT (36,14),7,7:M=0
1400 PRINT (33,8)USING "#####0";SC
1410 CCOLOR 4
1420 PRINT (33,5)USING "#####0";HS
1430 CCOLOR 7:T=500
1440 PRINT (34,2)USING "####0";T
1450 FOR I=1 TO 3
1460 FOR G=1 TO 21 STEP 4
1470 F=IRND(22)+4
1480 IF CPOINT (F,G)=2 THEN 1470
1490 CPLOT (F,G),2,4:NEXT G,I
1500 CPLOT (30,1),1,7,0,2
1510 X=30:Y=23:J=10:K=23:Z=0:U=3:E=10
1520 PAUSE 4:GOTO 1890
1530 '----- ｽﾛｯﾄ ﾏｼﾝ -----
1540 FOR I=1 TO 20:SOUND"S12L1604N10"
1550 O=IRND(3)+7:CPLOT (33,11),O
1560 Q=IRND(3)+7:CPLOT (35,11),Q
1570 R=IRND(3)+7:CPLOT (37,11),R:NEXT
1580 IF O=Q AND O=R THEN E=20
1590 '----- READ DATA -----
1600 S=0:H=IRND(12)+1
1610 ON H GOTO *A,*B,*C,*D,*E,*F,*G,*H,*I,*J,*K,*L,*M
1620 *A:RESTORE *A:GOTO 40
1630 *A:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3
,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3
,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3
1640 *B:RESTORE *B:GOTO 40
1650 *B:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,4,4,3,
4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,
14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3
1660 *C:RESTORE *C:GOTO 40
1670 *C:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,19,4,18,4,17,4,
16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3
1680 *D:RESTORE *D:GOTO 40
1690 *D:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7
,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4
1700 *E:RESTORE *E:GOTO 40
1710 *E:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,
16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,21,3,22,3,23,3,24,3,25,3,24,4,23,4,22,4,21,4,20,4,19,4,
18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,14,4,13,4,
12,4,11,4,10,4
1720 *F:RESTORE *F:GOTO 40
1730 *F:DATA 11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,21,3,22,3,23,3,2
4,3,25,3,26,3,27,3,28,3,29,3,30,3,29,4,28,4,27,4,26,4,25,4,24,4,23,4,22,4,21,4,2
0,4,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3
1740 *G:RESTORE *G:GOTO 40
1750 *G:DATA 11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,21,3,22,3,23,3,2
4,3,25,3,24,4,23,4,22,4,21,4,20,4,21,3,22,3,23,3,24,3,25,3,24,4,23,4,22,4,21,4,2
0,4,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3
1760 *H:RESTORE *H:GOTO 40
1770 *H:DATA 9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4,1,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,21,3,22,3,23,3,
24,3,25,3,24,4,23,4,22,4,21,4,20,4,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,
10,4
1780 *I:RESTORE *I:GOTO 40
1790 *I:DATA 11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,19,4,18,4,17,4,1
6,4,15,4,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,21,3,22,3,23,3,24,3,25,3,24,4,23,4,22,4,21,4,2
0,4,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,
3,8,3,9,3,10,3
1800 *J:RESTORE *J:GOTO 40
1810 *J:DATA 11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,4,19,4,18,4,17,4,1
6,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,
12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,4,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,
12,4,11,4,10,4
1820 *K:RESTORE *K:GOTO 40
1830 *K:DATA 1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,
16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,19,4,18,4,17,4,16,4,15,4,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,19,4,
18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4
,0,4
1840 *L:RESTORE *L:GOTO 40
1850 *L:DATA 1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,
14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,19,4,
18,4,17,4,16,4,15,4,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4;8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4
,0,4
1860 *M:RESTORE *M:GOTO 40
1870 *M:DATA 1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,
14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,11,3,
12,3,13,3,14,3,15,3,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,4
,0,4
1880 '----- START -----
1890 PRINT (34,18)" ** "
1900 PRINT (34,19)"*  *"
1910 PRINT (34,20)"  * "
1920 PRINT (34,21)"*  *"
1930 PRINT (34,22)" ** "
1940 GOSUB 2130
1950 PRINT (34,18)" ** "
1960 PRINT (34,19)"*  *"
1970 PRINT (34,20)"  * "
1980 PRINT (34,21)" *  "
1990 PRINT (34,22)"****"
2000 GOSUB 2130
2010 PRINT (34,18)" ** "
2020 PRINT (34,19)"* * "
2030 PRINT (34,20)"  * "
2040 PRINT (34,21)"  * "
2050 PRINT (34,22)" ***"
2060 GOSUB 2130
2070 PRINT (34,18)" ** "
2080 PRINT (34,19)"*  *"
2090 PRINT (34,20)"*  *"
2100 PRINT (34,21)"*  *"
2110 PRINT (34,22)" ** "
2120 GOSUB 2130:GOTO 1540
2130 BEEP:PAUSE 4:FOR I=17 TO 23
2140 PRINT (33,I) "      ":NEXT
2150 RETURN
```


★"ザ・ベスト・プログラマー"っていいですね。やる気がでます。いいアイデアがうかんだので，休みの日にがんばってゲームを作ります。（長野市・EMAGY15才）……【編集長：うれしいです。どうもありがとう！】

PANP君

藤原　康伸



すとおりい

ある日，パンプ君(あなた)の家は，バウス(敵)に占領され，バクダンをセットされた。パンプ君は，でか顔ロボットに乗り，バクダンをとりのぞかなければいけない！

ゲームの説明

でか顔ロボット"㊉"は，ゲーム初めは中央下にいます。キー操作は，左([<])，右([/])で，左のシフト・キーでジャンプです。

"〰〰"はトランポリンです。この上にくると，上に自動的にジャンプします。

ROUNDのしかた

R１：マッピーに似ているのでやりやすい。

R２：ジャンプを多くつかってください。

R３：トランポリンが途中にありますが，下からアタックすればやぶれます。

R４：とにかく８個以上とってください。

R５：いちばん下に敵の集団がいますが，敵の頭の上でシフトを押せば，ジャンプします。

《リスト１》キャラクタ定義のリスト

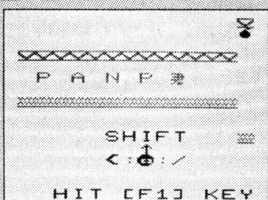
```
5 FORI=1TO56:READA:POKE7167+I,A:NEXT
10 DATA0,255,129,195,102,60,24,255
20 DATA60,66,129,189,153,153,66,60
30 DATA12,16,56,124,124,124,56,0
40 DATA0,170,85,0,85,170,0,255
50 DATA60,126,255,201,221,201,126,60
60 DATA0,24,188,126,61,24,36,102
70 DATA252,20,126,20,252,32,92,156
80 FORI=631TO635:READA:POKEI,A:NEXT:POKE198,9
90 DATA67,76,82,13,131
```

CHECKER FLAG

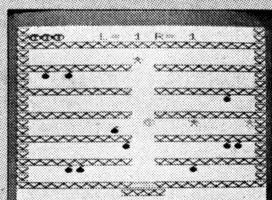
Dr.D：これは，なかなかよくできたゲームだな。ワシは，最初の画面を見て「ふむ，よくあるゲームだ」と思ったのだが。

影：なんと，ゲーム・パターンが５面まであるんだよ！　私もさっそくチャレンジしたけど，オモロオモロのオモシロイうさぎちゃんですっちゃ！

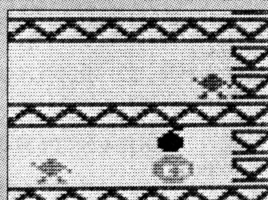
編：影さんの言葉は，あまり信用できませんが，今回は真実を語ってるようです。



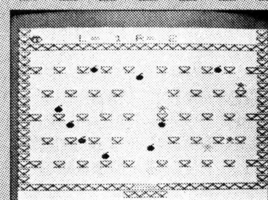
《写真１》　キー操作をまちがえないように！



《写真２》　ポーン！　１面のパターンがコレダ



《写真３》　バウスにつかまらないうちに，ジャンプ！



《写真４》　面数によりパターンが変る(２面)

★僕はベーマガを見てプログラムを打とうと思っていますが，どうしたら速く打てますか？(福岡県嘉穂郡・**坂本剛14才**)……【**影**：10本の指を使って，左からアンドゥトワー。**編**：なんで足を動かすの？**影**：バレエの練習！】

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
1 CLR:POKE36869,255:POKE36879,238:POKE36878,15:W=3:H=1:GOSUB2000
10 Y$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX":V=7680:F=36876:GOSUB5000
90 T=10:IFR=5THENH=H+1:R=0
100 K=0:G=0:R=R+1:PRINT"X";:ONRGOSUB1000,1200,1210,1220,1230
110 FORI=1TOR+1+H:A(I)=INT(RND(1)*20+1):B(I)=INT(RND(1)*17+4)
120 PRINTLEFT$(Y$,B(I))SPC(A(I))"■E";:NEXT
130 PRINTLEFT$(Y$,20)SPC(11)"■D"
140 FORI=1TO10
150 X=INT(RND(1)*22+1):Y=INT(RND(1)*17)+3
160 IFPEEK(V+X+(Y-1)*22)<>32THEN150
170 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"■B";:NEXT:Y=20:X=11
180 GOSUB900
190 I=1:L=SGN(X-A(I)):M=SGN(Y-B(I))
200 GOSUB800
210 GOSUB900
220 FORI=2TO1+R+H:L=INT(RND(1)*3-1):M=INT(RND(1)*3-1)
230 GOSUB800:NEXT:GOTO180
500 FORI=1TO4:PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"■A":FORJ=1TO50
510 NEXT:READZ:POKEF,Z:PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"■D":NEXT:W=W-1:IFT>2THENR=R-1
530 DATA231,210,128,0
540 RESTORE:IFW>=0THEN90
550 PRINT"XXXXXXXXXXX■■■■■■■■G■A■M■E ■O■V■E■R":FORL=1TO10:FORI=1TO4:READZ:POKEF,
Z:NEXT
560 RESTORE:NEXT:FORI=1TO2000:NEXT:GOTO1
800 PRINTLEFT$(Y$,B(I))SPC(A(I))" ";
810 IFL=0ORRND(1)<.5THEN830
820 IFPEEK(V+L+A(I)+B(I)*22-22)>3THENA(I)=A(I)+L:GOTO840
830 IFPEEK(V+A(I)+(B(I)+M)*22-22)>3THENB(I)=B(I)+M
840 PRINTLEFT$(Y$,B(I))SPC(A(I))"■E";:RETURN
900 D=V+X+(Y-1)*22:IFPEEK(D)=5THEN500
903 P=PEEK(145):POKEF,240:POKEF,0
905 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)" ";
910 IFP=223THENG=-1
915 IFP=191THENG=1
920 IFPEEK(D+22)=32THEN940
925 IFP=221THENG=-1:K=-1
930 IFP=189THENG=1:K=-1
935 IFP=253THENK=-1
940 IFPEEK(D+G)<>0THENX=X+G
945 IFPEEK(D+G-22)=0THENK=1
947 IFPEEK(D+G+22)=0ANDK=1THENK=0
950 Y=Y+K:D=V+X+(Y-1)*22:IFPEEK(D)=5THEN500
955 IFPEEK(D)=2THENT=T-1:S=S+50:POKEF,231:POKEF,239:POKEF,0:K=1:IFT=0THEN90
960 IFPEEK(D+22)=3THENK=-1:S=S+10:POKEF-2,128:POKEF-2,210:POKEF-2,0
965 IFK<>-1ANDPEEK(D+22)=32THENK=1
970 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"■D";:G=0
980 PRINT"X■■SCORE"S:RETURN
1000 FORI=1TO7:PRINT"XX@@@@@@@@@@  @@@@@@@@@@";:NEXT:GOTO1500
1200 FORI=1TO3:PRINT"XX@@ @ @ @ @    @ @ @ @ @";:PRINT"XX @ @ @ @ @ @  @ @ @ @ @":N
EXT:GOTO1500
1210 PRINT"XXX";:FORI=1TO3:PRINT"XXXX@@@@CC@@@@@@@@@@CC@@@@@@";:NEXT:GOTO1500
1220 FORJ=1TO2:PRINT"XXX";:FORI=1TO7:PRINT"    @  @ @     @ @   @   ":NEXT:NEXT:GOTO
1500
1230 GOSUB1500:PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXEEEEEEEEE■■EEEEEEEEE":RETURN
1500 PRINT"XXX@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@XXXXXXXXXXXXXXXX@@@@@@@@@@@@@@@@CCX■■■■@@@@T■@@@@@
@@@@@X";
1510 FORI=1TO21:PRINTLEFT$(Y$,I)"@"SPC(20)"@";:NEXT:PRINT"XXXI"LEFT$("DDDD",W);
1520 PRINT"■■■L="H"R="R:RETURN
2000 FORI=7424TO7431:POKEI,0:NEXT:RETURN
5000 PRINT"XXXXXXXX   @@@@@@@@@@@@@TTTXXX"
5010 PRINT"X■■■■P A N P ■F"
5020 PRINT"X    CCCCCCCCCCCCXXXCTTTTTTTTT■■B■B■B■B■B■B
5030 PRINT"XXXXXXX■■■■SHIFT■■■■↑■■■■K:■D■:/"
5035 PRINT"XXXXX■■■HIT [F1] KEY"
5040 P=191:Y=10:X=3:D=7680+(Y-1)*22+X:FORI=1TO13:GOSUB905:FORJ=1TO50:NEXT:NEXT:P
=0
5050 GOSUB905:GETP$:IFP$="■"THENS=0:GOTO90
5060 GOTO5050
```


★ベーマガ編集部は非常に大金持ちと聞きました。さすが編集部ですね！そこでおりいってお願いがあります。日立のＨ１のポスターをください!!(札幌市・細川　剛14才)……【編：コンテスト応募者に抽選で送ります！】

重力マット

エントリーコードX1①

岩石とおる



まわりは深い夜。城の中では，大乱闘が起きていた。

ここは，中世ヨーロッパのある城の中です。あなたは，未来からの訪問者ですが，ちょっとしたことから番兵に見つかり、追われる身となってしまいました。そこで，あなたは重力マットという未来の昇降機を操り，番兵からの攻撃から逃げてください。

○遊びかたおよび規則

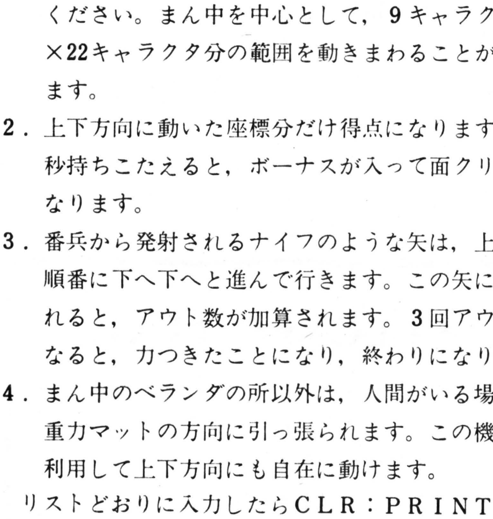
1．左へ行くには[4]，右へ行くには[6]のキーを押してください。まん中を中心として，9キャラクタ分×22キャラクタ分の範囲を動きまわることができます。

2．上下方向に動いた座標分だけ得点になります。100秒持ちこたえると，ボーナスが入って面クリアとなります。

3．番兵から発射されるナイフのような矢は，上から順番に下へ下へと進んで行きます。この矢にやられると，アウト数が加算されます。3回アウトになると，力つきたことになり，終わりになります。

4．まん中のベランダの所以外は，人間がいる場所の重力マットの方向に引っ張られます。この機能を利用して上下方向にも自在に動けます。

リストどおりに入力したらCLR：PRINT SIZE⏎を実行し，21325前後の数字が出たら，だいたいエラーはないと思います。



《写真1》実行画面

重力マットのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:INIT:DEFINT a-r,v-z:PLAY 250:s=0:o=0:GOSUB 620
20 r=1:TIME=0:GOSUB 370
30 CURSOR 21,w:PRINT"    ";
40 w=w+w1:IF w>22 OR w<4 THEN w1=-w1
50 CURSOR 21,w:PRINT"────";
60 CURSOR 16,v:PRINT"    ";
70 v=v+v1:IF v>22 OR v<4 THEN v1=-v1
80 CURSOR 16,v:PRINT"────";
90 IF TIME>100 THEN r=r+1:s=s+INT(r*10*RND*10):FOR i=0 TO 5:PLAY"o4c0defghab:o5c
0defghab":NEXT:GOTO 20
100 CGEN:CURSOR 24,0:PRINT"t";TIME:CGEN 1
110 e=STICK(0):IF e=0 THEN 160
120 xx=x:yy=y
130 x=x+(e=4)*(CHARACTER$(x-1,y)=" ")*(x>16)
140 x=x-(e=6)*(CHARACTER$(x+1,y)=" ")*(x<24)
150 CURSOR xx,yy:PRINT" "
160 CURSOR x,y:PRINT"人"
170 IF x<20 THEN y1=v1
180 IF x>20 THEN y1=w1
190 IF CHARACTER$(x,y+y1)=" " THEN yy=y ELSE 220
200 y=y+y1:CURSOR x,yy:PRINT" ":CURSOR x,y:PRINT"人":s=s+1:CGEN:CURSOR 13,0:PRINT
 s:CGEN 1
210 IF y1=1 GOTO 190 ELSE 30
220 IF RND<.49 GOTO 30
230 z=z+3:z=z+(z>24)*(z-2)
240 LINE(15,z)-(25,z),"-"
250 PLAY"o3c0debage:o4d0#bghae#e"
260 IF z=y THEN o=o+1:CGEN:FOR i=1 TO 9:CURSOR x,y:PRINT MID$("█████    ",i,1):P
LAY"o4c:o4e:o4g":NEXT:PAUSE 10:PLAY"o3b5hagehbfdfehccc:o4f5ecdfeafdcfecc"
270 LINE(15,z)-(25,z)," "
280 CGEN:CURSOR 21,0:PRINT o
290 IF o<3 THEN CGEN 1:GOTO 30
300 CURSOR 10,8:PRINT"Old high score";t
310 IF s>t THEN t=s
320 CURSOR 10,10:PRINT"S c o r e ";s
330 CURSOR 10,12:PRINT"New high score";t
340 CURSOR 10,16:PRINT"PUSH [y/n] KEY"
350 i$=INKEY$:IF i$="y" GOTO 10
360 IF i$="n" THEN END ELSE 350
370 CLS
380 COLOR 7:CGEN
390 CURSOR 0,0:PRINT"h";t
400 CURSOR 8,0:PRINT"r";r
410 CURSOR 12,0:PRINT"s";s
420 CURSOR 20,0:PRINT"o";o
430 CURSOR 24,0:PRINT"t";TIME:COLOR 1
440 LINE(0,1)-(39,24),"■",bf:COLOR 7
450 LINE(13,2)-(27,23)," ",bf:CGEN 1
460 FOR i=14 TO 26 STEP 12:IF i=14 THEN a$="├" ELSE a$="┤"
470 FOR j=2 TO 23 STEP 3
480 CURSOR i,j:PRINT a$:NEXT:NEXT
490 a=INT(RND*2)*10+15
500 b=INT(RND*3)*5+10
510 COLOR 7:z=2
520 x=16:y=2:CURSOR x,y:PRINT"人"
530 v=3:v1=1
540 CURSOR 16,v:PRINT"────"
550 w=23:w1=-1
560 CURSOR 21,w:PRINT"────"
570 FOR i=3 TO 21 STEP 3
580 CURSOR 20,i  :PRINT"┬"
590 CURSOR 20,i+1:PRINT"┴":NEXT
600 PLAY"o4d5ehbagfhbdcegfhfgecdc:o3a5bgdfecdgefegdcfegdec"
610 TIME=TIME-5:RETURN
620 '─┼┤├人 501 Bytes
630 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
640 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("00000020380000000C0F8DCC6FFC000000381C063F0000")
650 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("000000005A5A5A5A7EFF00000000000000007E000000000000")
660 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("180C060E0C183CFF180C060E0C183CFF24120911122442FF")
670 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("FF3C1E0C1E0E1C38FF3C1E0C1E0E1C38FF4221122111 2244")
680 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("FF41210101214 1FF002A140A140A14000000000000000000")
690 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("30783038303C24C4307800070000000000000303F303C24C4")
700 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("000001F1710100000000 18F8783C2466183C1808083C2466")
710 RETURN
```

★英語の辞書を見てみたら編さんがいた。よーく見たら“hen…おんどり”だって。思わずふきだしてしまった。（札幌市・**井上　進13才**）……【**編**：はは，私がおんどりでつぐ美ちゃんはめんどりかな？**影**：おんどりゃ!!】

X1／C／D用

北極物語（がんばれペンちゃん）

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコードX1②

まるこちゃん



○ものがたり

あなたは，お人よし（おペンギンよし）のペンギン「ペン」ちゃんです。

サメの「ＪＯＷＳ」に追っかけられるとわかっていても，おなかをすかせたトリさんに魚をあげるため，今日も冷たい氷の海に飛びこむのでした……。

○ゲームの説明

単純なようで，そうでもないように作ったつもりですが，とにかくＲＵＮさせて，ジョイ・スティックを使うか決めると，ゲームの簡単な説明が出ます。

しばらくすると，いきなり場面は北極になり，ゲーム・スタートです。

テン・キーの8246またはジョイ・スティックで，ペンギンを上下左右に動かして，泳いでいる魚を捕まえます。この時，サメに捕まらないように注意してください。

うまく魚を捕まえたら，水面のすぐ下まで浮上します。

その時，トリが画面上部を右から左へ飛んでいきますので，ちょうどペンギンのま上にきた時に，スペース・キーまたはトリガー・ボタンで魚を投げます。

トリにうまく渡せたら，再びペンギンを動かして，最初にペンギンの立ってた位置（氷の上）へ帰ると得点です。

魚を渡しそこねたら，またがんばって捕まえなおしてください。

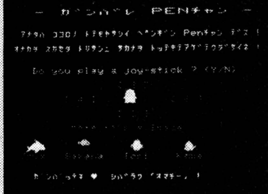
○最後に

このゲームを作る途中で，何度か自分でやってみましたが，一度も1000点をこえませんでしたので，1000点ごとにむずかしくなるように作ってあるつもりですけど，どれくらいむずかしくなるかわかりません。ですから，まあ，一度やってみてください。

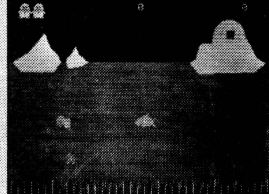
それと，一応制限時間がありますので，タイム・オーバーとなると，減点されてしまいます。

CHECKER FLAG

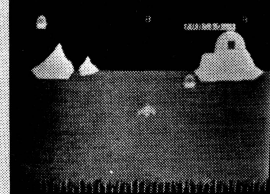
Dr.D：1050行のキー入力の分岐を，1060行のＯＮ　Ａ　ＧＯＳＵＢで処理してるのがいいね!! 変数処理もしっかりしとるから，ＲＮＤ文にＩＮＴも不要になっとる。



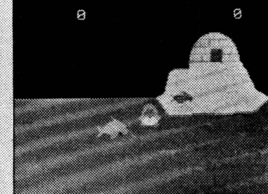
《写真１》タイトルおよび遊びかたの説明



《写真２》泳いで魚を捕まえます



《写真３》アリガトウ!!トリさんが喜んでいます



《写真４》キャラクタに注目!!

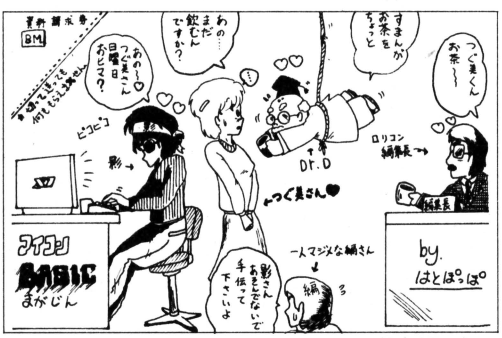
★苦節３か月。ついにマッピーで14面をクリアしたぞ!!ただいまのハイ・スコアは17万点強なり!!（静岡県袋井市・ＢＡＫ）……【編：ＢＡＫはしんぼう強いですね。もっともっとスコアをのばしてまた手紙をくださいね!】

北極物語(がんばれペンちゃん)のプログラム・リスト

```
1000 '-------- ganbare penchan ♥ 14/03/1984 ♥ by marukochansoft ------------
1010 WIDTH40:INIT:TEMPO800:PLAY"V1204":DEFINT A-Y:DEFSTR Z:CLICKOFF
1020 LOCATE14,10:PRINT"WAIT !!":GOSUB2440:GOSUB2360:SCREEN1,1,0:GOSUB2080
1030 SCREEN1,0,0:GOSUB2230:SCREEN0,0,0
1040 GOSUB2030:PLAY"G9E4B2R2G3F6B1FEGBC2GFEBC9G8B2R2G5FEBF1EGB3G6"
1050 S=STICK(O):IF S=0 THEN LOCATE X,Y:PRINT ZP
1060 ONS GOSUB 1380,1380,1400,1400,1420,1420,1440,1440,2950
1070 IF POINT(X*8+8,Y*8+8)=7 THEN GOSUB1550
1080 LOCATE EX,EY:PRINT ZKESU:LOCATE X,Y:PRINT ZP:PLAY Z:EX=X:EY=Y
1090 IF CC=1 AND Y=8 AND X<29 THEN GOSUB1670
1100 IF BZ=1 AND Y=3 AND X=29 THEN GOSUB1820
1110 IF TIME>100 THEN GOSUB1940:GOSUB1800
1120 GOSUB1160:GOSUB1200:GOSUB1330
1130 AD=&H3000+Y*40+X:A1=PEEK@(AD):A2=PEEK@(AD+41)
1140 AE=A1-63:GOSUB1150:IF Y=3 THEN1050 ELSE AE=A2-63:GOSUB1150:GOTO1050
1150 ON AE GOSUB 1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,1460,151
0,1510,1510,1510,1530,1530:RETURN
1160 'sakana
1170 IF CC=1 ORBZ=1 THEN LOCATESXK,SYK:PRINT ZKE:LOCATEX,Y:PRINT ZP:RETURN
1180 SX=SX+RND(1)*2+1:SY=RND(1)*4+RND(1)*3+12:IF SX>39 THEN SX=1
1190 LOCATESXK,SYK:PRINTZKE:LOCATESX,SY:PRINT ZSAKANA:SXK=SX:SYK=SY:RETURN
1200 'same
1210 IF LE<2 THEN B=RND(1)*4+1 ELSE B=RND(1)*3+2
1220 ON B GOTO 1230,1240,1250,1260
1230 XX=RND(1)*40:YY=Y+RND(1)*5:E=4:GOTO1270
1240 XX=X+RND(1)*6:YY=Y+1:E=3:IF LE=0 THEN GOTO1290 ELSE 1270
1250 XX=X:YY=Y:E=2:GOTO1270
1260 IF LE<3 THEN RETURN ELSE GOTO1290
1270 IF SAX<XX THEN SAX=SAX+RND(1)*E:ZSAME=ZSAME1:IF SAX>36 THEN SAX=1
1280 IF SAX>XX THEN SAX=SAX-RND(1)*E:ZSAME=ZSAME2:IF SAX<1  THEN SAX=36
1290 IF SAY<YY THEN SAY=SAY+RND(1)*E:IF SAY>22 THEN SAY=9
1300 IF SAY>YY THEN SAY=SAY-RND(1)*E:IF SAY<9  THEN SAY=9
1310 LOCATE SAKX,SAKY:PRINT ZSKESU:LOCATESAX,SAY:PRINT ZSAME
1320 SAKX=SAX:SAKY=SAY:RETURN
1330 'Kame
1340 IF H=1 THEN LOCATE KAX,KAY:PRINT ZKAME:RETURN
1350 KAX=KAX+RND(1)*2:KAY=RND(1)*4+18:IF KAX>37 THEN KAX=1
1360 LOCATE KKAX,KKAY:PRINT ZKESU:LOCATE KAX,KAY:PRINT ZKAME
1370 KKAX=KAX:KKAY=KAY:RETURN
1380 Y=Y+1:ZP=ZPENGIN2:Z="G0":IF Y>21 THEN GOSUB1620
1390 RETURN
1400 X=X-1:ZP=ZPENGIN3:Z="F0":IF X<2  THEN X=38
1410 RETURN
1420 X=X+1:ZP=ZPENGIN4:Z="E0":IF X>38 THEN X=1
1430 RETURN
1440 Y=Y-1:ZP=ZPENGIN1:Z="D0":IF Y<1  THEN Y=1
1450 RETURN
1460 'sameni tuKamatta
1470 PALET1,2:PLAY"G2R1GFEDCBABCDEFG":PALET1,PC:PENGIN=PENGIN-1
1480 LOCATE PENGIN*2+3,0:PRINT ZKESU:IF PENGIN=0 THEN 1980
1490 ZP=ZPENGIN1:LOCATEEX,EY:PRINT ZKESU
1500 TIME=0:X=29:Y=3:EX=29:EY=3:CC=0:BZ=0:LOCATEX,Y:PRINT ZP:RETURN
1510 'Kameni atatta
1520 IF CC=0 THEN X=29:Y=3:PLAY"-B3-F-G5":RETURN ELSE RETURN
1530 'sakana o tuKamaeta
1540 PLAY"B1RF3GEBCR1EFGC":CC=1:RETURN
1550 'Kouri ni atatta
1560 PLAY"-B3R1-G1":ON S/2 GOTO 1570,1580,1590,1600
1570 Y=Y-1:GOTO1610
1580 X=X+1:GOTO1610
1590 X=X-1:GOTO1610
1600 Y=Y+1:GOTO1610
1610 EX=X:EY=Y:RETURN
1620 'sitane iKisugi
1630 CGEN:LOCATEX-3,Y:PRINT"GUSYA !!":SOUND4,59:SOUND10,11:PAUSE10
1640 LOCATEX-3,Y:PRINT"          ":CGEN1
1650 REPEAT:Y=Y-1:LOCATEEX,EY:PRINT ZKESU:LOCATEX,Y:PRINT ZPENGIN1:EX=X:EY=Y
1660 PLAY"B2R0C4":UNTILY<9:SAX=X+2:SAY=Y+2:TIME=TIME+30:RETURN
1670 'tori
1680 FOR I=37TO10STEP-1:LOCATEI+1,1:PRINTZKESU:LOCATEI,1:PRINT ZTORI:PLAY"+#F1"
1690 IF STRIG(O) AND M=0 THEN 1700 ELSE NEXT:GOTO1730
1700 FOR J=6 TO1 STEP-1:LOCATEX,J+1:PRINTZKE:LOCATEX,J:PRINT ZSAKANA:PLAY"+G0"
1710 NEXT:IF X=I THEN PLAY"G1RGRGRF3":BZ=1:GOTO1720 ELSE 1730
1720 CGEN:CFLASH1:LOCATEI,1:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ !":PLAY"G4FEB-C":PAUSE15:CFLASH
1730 CGEN1:CONSOLE1,3,9,31:CLS:CONSOLE:CC=0:IF BZ=1 THEN RETURN ELSE1740
1740 SX=X+3:SY=1
1750 REPEAT:LOCATESXK,SYK:PRINTZKE:LOCATESX,SY:PRINTZSAKANA:PLAY"-#F2"
1760 SXK=SX:SYK=SY:SY=SY+1:IF SY=8 THEN PLAY"-G4-B-F2"
1770 UNTIL SY=20:CGEN:LOCATESX,22:PRINT"ｼｯﾊﾟｲ !":PLAY"G3FEBCGER2F7"
1780 LOCATESX,22:PRINT"        ":CGEN1:RETURN
1790 'toKuten
1800 CGEN:COLOR7:FOR I=1 TO 100
1810 LOCATE14,0:PRINTUSING"###,###";TZ-I:PLAY"-#B1R":NEXT:F=200:GOTO1840
1820 CGEN:F=TIME:CURSOR36,1:PRINTTIME
1830 COLOR7:FORI=1 TO 100-F:LOCATE14,0:PRINTUSING"###,###";TZ+I:PLAY"F1R":NEXT
1840 TZ=TZ+100-F:T=TZ/1000:ON T GOSUB1860,1870,1880,1890
1850 LOCATE0,0:PRINT LE:GOTO1900
1860 LE=1:RETURN
1870 PC=5:PALET 1,PC:RETURN
1880 PC=1:LE=2:PALET 1,PC:RETURN
1890 PC=3:PALET 1,PC:RETURN
1900 IF BZ=1 ANDTIME<36 THENBZ=0:COLOR5:LOCATE12,1:PRINT"BOUNAS (x2)":GOTO1830
1910 IF TZ>HTZ THEN HTZ=TZ:COLOR6:LOCATE29,0:PRINTUSING"###,###";HTZ
1920 LOCATE12,1:PRINT"           ":BZ=0:TIME=0
1930 LOCATE36,1:PRINT"    ":CGEN1:COLOR7:RETURN
1940 'time over
1950 CGEN:CSIZE2:COLOR2:LOCATE8,16:PRINT#0"TIME OVER":PLAY"F2B4F2EDCBA":PAUSE25
1960 CSIZE0:COLOR7:CONSOLE3,21,0,40:CLS:CONSOLE:X=29:Y=3:EX=29:EY=3:CC=0
1970 CGEN1:LOCATE X,Y:PRINT ZP:RETURN
1980 'game over
1990 CGEN:COLOR4:CSIZE2:LOCATE6,12:PRINT#0"GAME OVER":CSIZE0
2000 COLOR6:LOCATE0,14:PRINT"Do you play the game once again ? (Y/N)";
2010 ZS=INKEY$(1):IF ZS="Y" THEN1040 ELSE IF ZS="N" THEN2020 ELSE2010
2020 COLOR7:LOCATE4,15:PRINT"END !!":CLS4:WIDTH80:CLICKON:END
2030 'syoki settei
2040 X=29:Y=3:EX=X:EY=Y:SX=1:SY=20:SAX=1:SAY=13:KAX=10:KAY=22:PENGIN=3:TIME=0
2050 CLS:COLOR2:LOCATE9,0:PRINT"SCORE=        /HISCORE="
2055 COLOR7:LOCATE20,0:PRINT"0":LOCATE29,0:PRINTUSING"###,###";HTZ
2060 ZP=ZPENGIN1:COLOR7:CGEN1:FOR I=3TO7 STEP2:LOCATE I,0:PRINT ZP:NEXT
2070 PC=1:PALET1,PC:TZ=0:LE=0:CC=0:BZ=0:LOCATE X,Y:PRINT ZP:RETURN
2080 'game setumei
2090 CLS:CSIZE2:COLOR5:PRINT#0"  - ｶﾞﾝﾊﾞﾚ PENﾁｬﾝ -":COLOR7:CSIZE:PLAY"F6EBC"
2100 LOCATE2,3:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｺｺﾛﾉ ﾄﾃﾓﾔｻｼｲ ﾍﾟﾝｷﾞﾝ Penﾁｬﾝ ﾃﾞｽ !":PLAY"G3E1"
2110 LOCATE1,5:PRINT"ｵﾅｶｦ ｽｶｾﾀ ﾄﾘｻﾝﾆ ｻｶﾅｦ ﾄｯﾃｷﾃｱｹﾞﾃｸﾀﾞｻｲﾈ !":PLAY"E3F1":COLOR6
2120 LOCATE4,8:PRINT"Do you play a joy-stick ? (Y/N)";:COLOR2
2130 IF INKEY$(1)="Y" THEN O=1 ELSE O=0:GOTO2160
2140 LOCATE16,10:PRINT"[ UP ]":LOCATE9,12:PRINT"[ REFT ]      [ RIGHT ]"
2150 LOCATE15,14:PRINT"[ DOUN ]":LOCATE10,16:PRINT"ｻｶﾅｦ ﾅｹﾞﾙ= Trigger":GOTO2180
2160 LOCATE17,10:PRINT"[ 8 ]":LOCATE9,12:PRINT"[ 4 ]            [ 6 ]"
2170 LOCATE17,14:PRINT"[ 2 ]":LOCATE10,16:PRINT"ｻｶﾅｦ ﾅｹﾞﾙ = Space"
2180 CGEN1:COLOR7:LOCATE18,11:PRINT ZPENGIN1:LOCATE3,18:PRINTZSAME1
2190 LOCATE11,18:PRINT ZSAKANA:LOCATE19,18:PRINT ZTORI:LOCATE27,18:PRINT ZKAME
2200 CGEN:COLOR4:LOCATE2,20:PRINT"Jows    Sakana    Tori     Kame"
2210 COLOR3:LOCATE4,23:PRINT"ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ ♥"
2220 COLOR7:LOCATE16,23:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ「ｵﾏﾁｰ」 !":RETURN
2230 'naikei
2240 COLOR1:LINE(0,60)-(319,60):LINE(0,183)-(319,183):PAINT(0,61),1,1
2250 COLOR7:PAINT(0,184),HEXCHR$("10AA55"),1
2260 COLOR1:FOR I=0TO319:D=INT(RND(1)*11)+183:LINE(I,183)-(I,D):NEXT
2270 COLOR6:RESTORE2850:DIM A1(13),A2(13)
2280 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 13:READ A1(J),A2(J):NEXT
2290 FOR J=2 TO 13:LINE(A1(J-1),A2(J-1))-(A1(J),A2(J)):NEXT
2300 PAINT(A1(1)+5,A2(1)),7,6:NEXT
2310 CIRCLE(265,35),19,5,1,0,180:PAINT(265,30),7,5
2320 COLOR5:RESTORE2910
2330 FOR I=1 TO 16:READ A1,A2,A3,A4:LINE(A1,A2)-(A3,A4):NEXT
2340 LINE(262,35)-(270,27),PSET,1,BF
2350 COLOR7:RETURN
```

★ナイコンのくせにＴＩＮＹゼビウスを買ってしまった！もう実用プログラムのコーナーはないんですか？（鹿児島市・**山崎真二14才**）……【**編**：この文章は一つなのだろうか？**影**：つまり実用性がないって言いたいんだ！】

```
2360 'chractar teigi
2370 ZPENGIN1=CHR$(48,49,31,29,29,50,51):ZPENGIN2=CHR$(52,53,31,29,29,54,55)
2380 ZPENGIN3=CHR$(56,57,31,29,29,58,59):ZPENGIN4=CHR$(60,61,31,29,29,62,63)
2390 ZSAME1  =CHR$(64,65,66,31,29,29,29,67,68,69)
2400 ZSAME2  =CHR$(70,71,72,31,29,29,29,73,74,75)
2410 ZKAME   =CHR$(76,77,31,29,29,78,79) :ZTORI  =CHR$(82,83,31,29,29,84,85)
2420 ZSAKANA =CHR$(80,81):ZKE=CHR$(32,32):ZKESU  =CHR$(32,32,31,29,29,32,32)
2430 ZSKESU  =CHR$(32,32,32,31,29,29,29,32,32,32)
2440 RESTORE2460:READ A$:DEFCHR$(32)=HEXCHR$(A$)
2450 FOR I=48 TO 85:READ X$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(X$):NEXT:RETURN
2460 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000
2470 DATA 030F1F1F3D3C3020030F1C1830333F3F000003070D0F0F1F
2480 DATA C0F0F8F8BC3C0C04C0F038180CCCFCFC0000C0E0B0F0F0F8
2490 DATA 70FEFF3F3F3F7F007FFFFF3F3F3F7F3E0F070F3F3F0F073E
2500 DATA 0E7FFFFCFCFCFE00FE7FFFFCFCFCFE7CF0E0F0FCFCF0E07C
2510 DATA 007F3F3F3FFFFE703E7F3F3F3FFFFF7F3E070F3F3F0F070F
2520 DATA 00FEFCFCFCFF7F0E7CFEFCFCFCFF7FFE7CE0F0FCFCF0E0F0
2530 DATA 20303C3D1F1F0F033F3F3330181C0F031F0F0F0D07030000
2540 DATA 040C3CBCF8F8F0C0FCFCCC0C1838F0C0F8F0F0B0E0C00000
2550 DATA 0000001E3F7F7FFF0000001E3F410000000000000003E7FFF
2560 DATA 000000008ADEFE0000000008ADF7F0000000000000000181
2570 DATA FFFF41000000000000003E7FFF7F1C00DBFF7F7FFF5D1C00
2580 DATA FEFEFEFE7EFE7E3A3F7FFFFFFFFF7F3BC181192991017939
2590 DATA 000000000517B7F0000000000051FBFE0000000000008081
2600 DATA 00000078FCFEFEDB00000078FC820024000000000000FEDB
2610 DATA 7F7F7F7F7E7F7E5CFCFEFFFFFFFFFEDC8381808C8B849E9C
2620 DATA FFFE8200000000000107CFEFFFE3800FFFFFEFEDBDA3800
2630 DATA 00000000000014300000000000001430000000000000000
2640 DATA 10180E073FFFFFFF10180E073FFFFFFF0000000000000005
2650 DATA 00000080C0F0FCFE00000080C0F0FCFE0000000000000000
2660 DATA 673F3F1F3870C000673F3F1F3870C0000000000000000000
2670 DATA FFFFFFFFFF1F1E18FFFFFFFFFF1F1E180A00000000000000
2680 DATA ECFFFFBF8E000000FEFFFFFFFE000000120000000000000000
2690 DATA 000000001071F3F000000001071F3F0000000000000000
2700 DATA 02061C7CFFFFFFFF02061C7CFFFFFFFF0000000000000000
2710 DATA 000000000C0E2F60000000000C0E2F600000000000000000
2720 DATA 7FFFFFFC781100006FFFFFFF7F1F00000800003050A0000
2730 DATA FFFFFFFFFFFFE060FFFFFFFFFFFFE0605028000000000000
2740 DATA FCF8F8FCFC8E0601FCF8F8FCFC8E06010000000000000000
2750 DATA 0000003030C0C1300000000000000000000003070F1F1F
2760 DATA 000000000C0C03000000000000000000000080C0E0F0F0
2770 DATA 130C0C33000000000080403F3F63001F3F3F3F270E0000
2780 DATA 30C9C830000000000307070 4F8F00000F0F9F8F838700000
2790 DATA 0000040404000000038F7F7F7F8F00010307000F000707
2800 DATA 000000400000C000070FCFEFFFF7E00E000F004E000FC80
2810 DATA 00000000000000200001070 70F0F7FFF01050707 0F0F0F2F
2820 DATA 0000000000000000000040F0F0F8F8FCFE4050F0F0F8F9FEFF
2830 DATA 00000000000000007FFF0F0F070100000F0F0F0F07050100
2840 DATA 0000000000000000FCFEFCF8F0400000FEFFFEF9F0504000
2850 DATA 20,60,37,50,45,42,50,36,53,32,56,30,60
2860 DATA 40,63,45,71,52,75,60,68,70,30,70,20,60
2870 DATA 80,60,82,55,85,53,91,44,95,52,100,55,103
2880 DATA 58,106,60,101.62,99.64.86,66,83,66,81,60
2890 DATA 220,60,226,57,230,43,234,40,245,40,245,35,285
2900 DATA 35,289,40,297,54,309,60,294,70,230,72,220,60
2910 DATA 254,20,278,20,250,25,281,25,247,30,283,30,246,35,284,35
2920 DATA 254,20,254,25,261,20,261,25,268,20,268,25,275,20,275,25
2930 DATA 250,25,250,30,257,25,257,30,271,25,271,30,278,25,278,30
2940 DATA 248,30,248,35,255,30,255,35,276,30,276,35,283,30,283,35
2950 RETURN
```



by はとぽっぽ

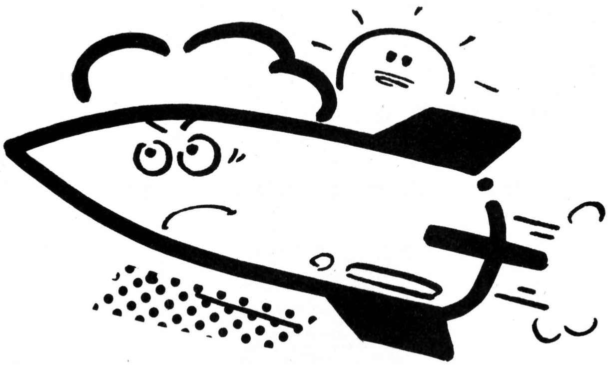


by メロンソーダ

★N君の意見によれば，ＰＣとはポンコツコンピュータの略だそうだ。(岡山市・**N君の友人の友達**)……【**編**：友達の友達の発言では真実かどうかー 。**影**：FMはフールマシンか？BMはボツマシンか??**編**：しーらないっと!!】

ZX-81(16K)用

MISSILE



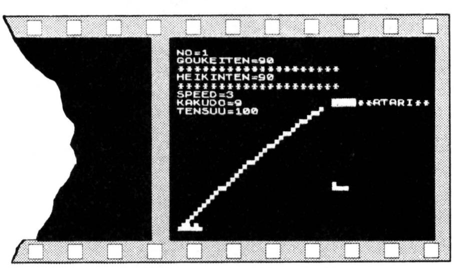
八木　正樹

内容

画面右側から，２機の飛行機が飛んできます。この飛行機を，左下にいる船からミサイルを発射して撃ち落とすゲームです。

遊びかた

画面に，飛行機のスピードが表示されます。このスピードに合うように，ミサイルの発射角度を入力します。まず，10前後の値を入力してみてください（小数点以下がついてもかまいません)。2，３回入力してみると，だいたい見当がつきます。ミサイルが命中してゲームが１回終わるごとに，それまでの合計点と平均点が表示されます。１回で命中すると100点，１回はずれるごとに10点減点されます。飛行機は，２機のうちどちらを打ち落としてもかまいません。ミサイルの軌道は放物線になっているので，低空の飛行機を撃ち落とすほうがむずかしくなっています。



《写真１》編集長がチャレンジ！ みごと命中!!

CHECKER FLAG

編：ＺＸ—81も，１Ｋじゃ楽しいゲームができませんよね。

影：ふむふむ，それでなんじゃらほい？

編：そこで，今月の作品のように16Ｋで作ったら……。

影：作ったら，どうしたの？

編：おもしろくなった！

Dr.D：ということで，ＺＸ—81のユーザーしょ君！　そろそろプログラムの内容も，レベルアップしようじゃないか！

♥

♥

MISSILEのプログラム・リスト

```
   1 REM "MISSILE"
  10 LET TEN=0
  20 LET A1=0
  30 LET J=0
  40 LET K=0.1+RND
  50 PRINT "SPEED=";INT (K*10)
  60 PRINT "KAKUDO=";
  70 INPUT A
  80 PRINT A
  90 LET A=(10-A)/200
 100 PRINT AT 21,0;"▄██▄"
 110 FOR N=1 TO 50
 120 LET B=N*(1-A*N)
 130 PLOT N,B
 140 IF B<=0 OR B>=31 THEN GOTO
220
 150 LET C=50-N*K
 160 UNPLOT C,10
 170 PRINT "█▄ "
 180 UNPLOT C,30
 190 PRINT "█▄ "
 200 IF ABS (N-C)<=3 AND (ABS (B
-10)<=1 OR ABS (B-30)<=1) THEN G
OTO 250
 210 NEXT N
 220 CLS
 230 LET J=J+1
 240 GOTO 50
 250 UNPLOT N,B
 260 PRINT "████**ATARI**"
 270 LET TE=100-J*10
 280 PRINT "TENSUU=";TE
 290 LET TEN=TEN+TE
 300 PAUSE 100
 310 CLS
 320 LET A1=A1+1
 330 PRINT "NO=";A1
 340 PRINT "GOUKEITEN=";TEN
 350 PRINT "*********************
","HEIKINTEN=";TEN/A1
 360 PRINT "*********************
"

 370 GOTO 30
```


★ベーマガが創刊25号をはたしたのは誰のおかげでしょう？①影　②編　③Dr.D　④奥村印刷。(茨城県行方群・**こうじくん13才**)……【**一同**：もちろん⑤読者のおかげでーす!!**編集長**：それはいいとして私の名前がないな。　**影**：まあまあ，ウヒヒ。】

HC-20用

ヒンデンブルクII



エントリーコードHC①
杉本　健

THE BEST PROGRAMMER 25

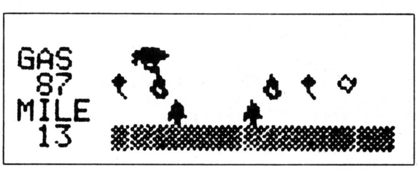
○ STORY

1913年，ドイツ海軍飛行船〝ヒンデンブルクII〟は，敵地にあった。君の任務は，〝ヒンデンブルクII〟を操作して敵地より脱出させることにある。

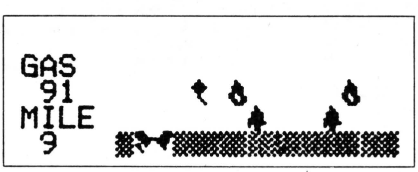
Ⓚで上昇，Ⓜで下降，Ⓛで前進という動作を用い，任務を遂行してほしい。なお，任務終了後君の実力に応じて階級が決定する。最後に操船技術資料を載せておく。

○ 明日の為にその1（キー操作）

キーはすばやく正確に必要な回数だけ打ち，内側にねじりこむようには打つべからず。



《写真1》実行画面



《写真2》キャッ！ツイラクです

○ 明日の為にその2（スウェーおよびエア・トラップ）

戦場では，強い気流がしばしば出現する。このとき，あるタイミングで前進キーを押すと，火の玉はよけることができる。その反面，気流が変化するまで前進以外の操船が不能になるエア・トラップにおちいる可能性があるが，冷静に対処すればきりぬけることも可能である。以上。

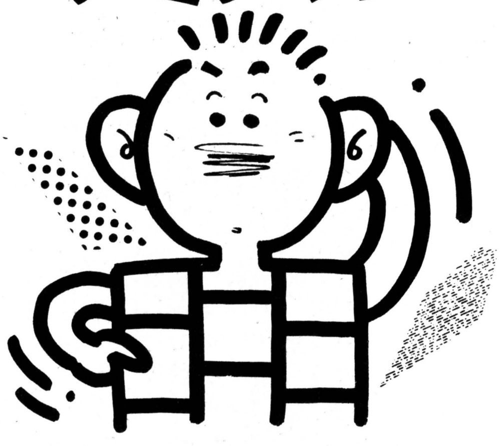
ヒンデンブルクIIのプログラム・リスト

```
5 MEMSET&HB00:WIDTH20,5:
PRINTCHR$(23)
10 GOSUB1000
20 CLS:CLEAR:X=6:Y=1:HM=
100:F=.5:M=0
100 A$=CHR$(8):B$=CHR$(3
1)+CHR$(28)
110 S$(0)=A$+B$+A$+B$+A$
:S$(1)=A$+A$+B$+A$+B$+A$
120 S$(2)=A$+B$+A$+A$+B$
+A$:S$(3)=A$+A$+B$+A$+A$
+B$+A$
130 X$(0)="111":X$(1)="2
11":X$(2)="121":X$(3)="2
21"
140 FORI=5TO19:LOCATEI,3
:PRINT"■";:NEXTI
150 LOCATE0,0:PRINT"GAS"
;:LOCATE0,2:PRINT"MILE";
160 LOCATE10,1:PRINT"STA
RT!!";
200 REM MAIN
210 A$=INKEY$:XS=X:YS=Y:
V=-1
220 XP=-(A$="L"):YP=(A$=
"K")-(A$="M")
230 IFRND(1)<.1THENZ=INT
(RND(1)*4):S$=S$(Z):X$=X
$(Z)
235 IFXP<>0ORX=6THENELSE
XP=-VAL(MID$(X$,Y+1,1))
240 LOCATEX,Y:PRINT"  ";
:X=X+XP:Y=Y+YP
250 IFX>16ORX<6ORY<0THEN
X=XS:Y=YS
255 LOCATE7,0:PRINTS$;:G
OSUB980:CS$=CR$:X=X+1:GO
SUB980:X=X-1
260 LOCATEX,Y:PRINT"■";
265 IFY>2ORHM<30ORCR$="♠
"ORCR$="♣"ORCS$="♠"ORCS$
="♣"THEN800
270 IFCR$="♦"ORCS$="♦"TH
ENV=7:SOUND26,1:SOUND27,
1
280 IF RND(1)>.6THENB=-1
95:A=1:GOTO300ELSEIFRND(
1)<.25THENB=0:A=2:GOTO30
0
290 A=INT(RND(1)*2):IFF>
RND(1)THENB=INT(RND(1)*2
)+1ELSE B=3
300 LOCATE18,A:PRINTCHR$
(227+B);
310 M=M+1:HM=HM+V:IFHM>1
00THENHM=100
320 LOCATE0,1:PRINTHM;:L
OCATE0,3:PRINTM;
600 GOTO210
800 LOCATEX,Y:PRINT"■";
810 FORI=1TO100:NEXTI
820 IFHM<30THENA$="OUT O
F GAS"ELSEA$="BUMP TO BA
RRIER"
830 SOUND11,2:SOUND12,2:
SOUND10,3:SOUND9,2:SOUND
8,2:SOUND8,2
840 CLS:LOCATE2,0:PRINTA
$:PRINT"  MILE IS";M
843 IFM>249THEND$="CAPTA
IN":GOTO847
845 RESTORE1100:FORI=0TO
INT(M/50):READD$:NEXTI
847 PRINT"You Are ";D$;
850 LOCATE2,3:PRINT"REPL
AY?";:A$=INKEY$
860 IFA$=""THEN850ELSEIF
A$="Y"THEN20
870 IFA$="N"THENENDELSE8
50
880 CR$=CHR$(PEEK(PEEK(&
H270)*256+PEEK(&H271)+X+
Y*20))
890 RETURN
980 CR$=CHR$(PEEK(PEEK(&
H270)*256+PEEK(&H271)+X+
Y*20))
990 RETURN
999 END
1000 POKE&H11E,10:POKE&H
11F,64:FORI=0TO47
1010 READA:POKE2630+I,A
1020 NEXTI:RETURN
1030 DATA20,62,14,31,127
,95,223,255,223,14,14,4
1040 DATA112,60,255,254,
60,32,4,14,63,78,132,0
1050 DATA12,18,17,34,20,
14,48,124,207,158,252,96
1060 DATA19,55,79,30,12,
4,4,12,30,63,15,3
1100 DATA SWEEPER,P-OFFI
CER,OFFICER,PILOT,SUB-CA
PTAIN
```

★短歌を一つ〝夢の中　パソコン買っておおはしゃぎ　しかし本当は　ふところ寒し〟うーん迷作だ!!（青森県八戸市・**佐藤敬一郎14才**）……【**影**：佐藤君はナイコンだね。私もこの気持ちわかるなあ。**編**：影さん，お金は貸しませんよ。】

HC-20用

アミダマン



エントリーコード HC②

松田　浩二

《GAMING》

「世界は天界，地上界，そしてアミダ界からできている。君はアミダマン(人)となり，アミダムシ(虫)をさけてメロディーパック(♪)を拾い集めるのだ」。

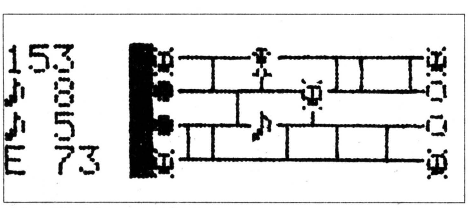
キーは左[<]，右[>]の二つ。画面は，アミダを横にしたかたちになっています。左右には自由に動けますが，アミダの分岐点にくると曲がらなくてはなりません。(○)(●)のところにいくと，反対側にワープできます。

敵は自由自在に動き回ります。

100歩以内に規定数の♪を拾ってください。3回つかまるとゲーム・オーバーで，再ゲームは[S]です。

《入力について》

グラフィック・キャラクタは，グラフィック・モードから打ち込んでください。ユーザ定義キャラは，リストの5行を参考にしてください。



《写真1》アミダババアじゃないんだよ

アミダマンのプログラム・リスト

```
5 REM 1=人 2=人 3=人 4=虫 5=
人
10 WIDTH20,4:MEMSET&HB00
:POKE&H11E,10:POKE&H11F,
64:PRINTCHR$(23)
15 FORI=2630TO2659:READD
$:POKEI,VAL("&H"+D$):NEX
TI
20 DIMA$(4),J$(3),X$(3)
25 DATAC0,5E,3E,DA,84,0,
84,DA,3E,DA,84,0,84,DA,3
E,5E,C0,0
30 DATABA,64,7C,64,BA,0,
E1,D4,E0,E2,48,38
40 GOTO1020
50 IF(X=M)AND(Y=N)THEN10
00
55 Z=INSTR("¥,.",INKEY$)
60 ON Z GOTO65,200,210
65 FORI=0TO50:NEXTI
100 T=T+G:IFT>1THENT=T-1
:GOTO120
105 FORI=0TO10:NEXTI
110 GOTO50
120 LOCATEM+6,N:PRINTN$;
:M=M+SGN(X-M):N=N+SGN(Y-
N):N$=MID$(A$(N),M,1)
125 LOCATEM+6,N:PRINT"虫"
;:IF(M=X)AND(N=Y)GOTO100
0
130 GOTO50
200 V=-1::GOTO250
210 V=1
250 W=0:J=INSTR("¥┴─┬",M
ID$(A$(Y),X,1))
255 IFK+V=0THENK=V:GOTO3
00
260 IF(J=3)OR(K=0)THENK=
V:GOTO300
265 K=0:V=0:W=J-3
300 LOCATEX+6,Y:PRINTJ$(
J-2);:X=X+V:Y=Y+W:Y$=MID
$(A$(Y),X,1)
305 LOCATEX+6,Y:PRINTX$(
V+1);:IFINSTR("¥┴─┬",Y$)
<2THEN350
310 E=E-1:LOCATE0,3:PRIN
T"E";INT(E);:IFE>0THEN10
0
315 GOTO1000
350 IFY$="♪"THEN400
355 IFY$="虫"THEN1000
360 IFY$="●"THENLOCATEX+
6,Y:PRINT"●":X=11:LOCATE
X+6,Y:PRINT"人"
365 IFY$="o"THENLOCATEX+
6,Y:PRINT"o":X=2:LOCATEX
+6,Y:PRINT"人"
370 GOTO310
400 MID$(A$(Y),X,1)=Q$:Q
=Q-1:S=S+5:LOCATE0,0:PRI
NTS
410 SOUND16-Q,7:LOCATE0,
2:PRINT"♪";Q;" ":IFQ=0TH
EN500
412 QX=INT(RND(1)*5+4):Q
Y=INT(RND(1)*3):IF(X=QX)
OR(M=QX)THEN412
415 Q$=MID$(A$(QY),QX,1)
:MID$(A$(QY),QX,1)="♪":L
OCATEQX+6,QY:PRINT"♪";
420 GOTO310
500 FORI=8TO15:SOUNDI,2:
NEXTI
505 P=P+1:S=S+E:IFP>7THE
NP=1
510 GOTO1100
1000 FORI=1TO9:LOCATEX+6
,Y:PRINTMID$("人人人人人人人人人",
I,1);:SOUND10-I,2:NEXTI
1005 SOUND0,10:B=B-1:IFB
>0THEN1100
1010 CLS:FORI=1TO17:LOCA
TE3,1:PRINTLEFT$("< GAME
 OVER >        ",I):SOUND0
,2:NEXTI:SOUND0,10
1015 IF S>H THEN H=S
1020 CLS:PRINTSPC(6);"■┌
┐      |":PRINTSPC(6);"■
├┤┬┬●┤┤"
1025 PRINTSPC(6);"■| |||
||┴┴":PRINTSPC(6);"■";
SPC(8);"MAN";
1030 LOCATE0,0:PRINTS:PR
INT:PRINTH
1035 IFINKEY$<>"S"GOTO10
35
1040 S=0:P=1:B=3:G=.15:R
ANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME
$,1)))
1045 J$(0)="┴":J$(1)="─"
:J$(2)="┬"
1050 X$(0)="人":X$(1)="人"
:X$(2)="人"
1100 Q=P+4:IFQ>8THENQ=8:
G=G+.02
1105 CLS:PRINT"   SCREEN
";P:PRINT"人";B;"   ♪";Q
1110 FORI=1TO400:NEXTI
1120 CLS:A$(0)="虫┬┬┬┬┬
┬┬虫":A$(1)="●┴┬┴┬┴┴┴
o":PRINTSPC(6);"■";A$(0)
:PRINTSPC(6);"■";A$(1)
1125 A$(2)="●┬┬┴┬┴┬┬o
":A$(3)="虫┴┴┴┴┴┴┴虫":P
RINTSPC(6);"■";A$(2):PRI
NTSPC(6);"■";A$(3);
1130 X=INT(RND(1)*8)+3:Y
=INT(RND(1)*3):Q$=MID$(A
$(Y),X,1):LOCATEX+6,Y:PR
INT"♪"
1135 MID$(A$(Y),X,1)="♪"
:LOCATE0,0:PRINTS:PRINT"
♪";Q
1140 X=5:Y=3:LOCATEX+6,Y
:PRINT"人";:K=0
1145 M=12:N=0:T=0:E=100:
N$="虫"
1150 GOTO50
```


★ねえママ，ほおずき食べたらどうなるの？それはね！ほっぺたがズキズキいたくなるのよ！ウ…ウケナイ!!(千葉県東葛飾郡・本間健一15才)……【影：グハハハ!!編：うけている人もいますね。影：ほおずきって食えるの？】

JR-800用

BALLOON RESCUE



宗近　尚志
土佐　伸一

バルーン"•"を操り，一番下にいる人"古"をひろいあげて"𝌆"のところまで運ぶゲームです。

あそびかた

使用するキーは，スペース・キーだけです。キーを押すと，画面右下のＴＥＭＰが上昇してバルーンが上昇します(気球の原理)。

画面左の矢印は風向，風の強さを表わすもので，"→"は右向きの微風，"⬅"は左向きの強風，なにもないときは無風であることを表しています。

バルーンを人のいるところに持っていくと，音が出て人をひろいます。

つぎに"𝌆"が出てきますから，バルーンをそこに持っていってください。人を２人"𝌆"に持っていくとカベが出現し，４人持っていけばカベと大型バルーンが出て来てジャマをします。

バルーンが画面から出るか，カベにあたるか，大型バルーンにあたると，ゲーム・オーバーです。

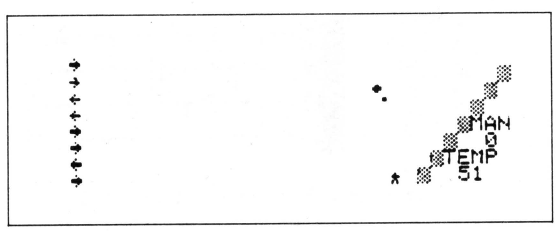
なお，バルーンの温度が47℃以下になれば，バルーンがさがりはじめます。

BALLOON RESCUEのプログラム・リスト

```
8 POKE&H89,1
10 DIM W(7)
20 FOR I=0 TO 83:READ D:POKE&H20
00+I,D:NEXT I
30 FOR I=1 TO 7:W(I)=INT(RND(1)*
5)-2:NEXTI:W(0)=-1:U=50:R=0:F=0
40 REM ***** TITLE *****
50 CLS:LOCATE9,0:PRINT"BALLOON R
ESCUE":PRINT
60 PRINTCHR$(234);" Waiting man
  ";CHR$(226);" Your balloon"
70 PRINTCHR$(236);" Return point
":PRINT SPC(19);"Use key"
80 PRINTCHR$(235);" ▒  Obstacle
    Only ' ' Key"
90 LOCATE10,7:PRINT"Push 'S' key
";
100 IF INKEY$(0)<>"S" THEN 100
110 X=31:Y=0:S=55
120 REM ***** screen *****
130 CLS:FOR I=0 TO 7:LOCATE0,I:P
RINTCHR$(231+W(I));:NEXTI
140 LOCATE29,4:PRINT"MAN";:LOCAT
E27,6:PRINT"TEMP";
150 FOR I=1 TO 7:LOCATE32-I,I:PR
INT"▒";:NEXTI
160 IF R<2 THEN G=0:GOTO190
170 G=INT(RND(1)*21)+1:FOR I=0 T
O 7:LOCATEG,I:PRINT"▒";:NEXTI
180 G1=INT(RND(1)*7):LOCATEG,G1:
PRINT" ";:LOCATEG,G1+1:PRINT" ";

190 G2=INT(RND(1)*23)+1:IF G2=G
THEN 190
200 LOCATEG2,7:PRINTCHR$(234);:L
OCATE29,5:PRINTR;
210 IF R>3 THEN F=1:X2=G:Y2=G1:L
OCATEX2,Y2:PRINTCHR$(235);
220 GOTO260
230 S=55:M=INT(RND(1)*8):IF M=G1
 THEN 230
240 LOCATE31-M,M:PRINTCHR$(236);

250 REM ***** start *****
260 LOCATEX,Y:C=ASC(SCRN$(X,Y,1)
):PRINTCHR$(226+W(Y));:LOCATE27,
7:PRINTS;
270 IF INKEY$(0)=" " THEN S=S+3:
IF S>99 THEN S=100
280 S=S-1:X1=W(Y)/2:Z=S-U:Y1=SGN
(Z)*ABS(Z)/10:IF Y1>1 THEN Y1=1
290 IF F=0 THEN 330
300 LOCATEX2,Y2:PRINT" ";:F1=SGN
(W(Y2)):IF F1=0 THEN F1=-1:GOTO3
20
310 X2=X2+F1/2:X2=X2+(X2>31-Y2)-
(X2<1)
320 LOCATEX2,Y2:PRINTCHR$(236+F1
);
330 IF RND(1)>.8 THEN J=INT(RND(
1)*8):K=INT(RND(1)*5)-2:W(J)=K:L
OCATE0,J:PRINTCHR$(231+K);
340 IF C<>32 THEN 390
350 LOCATEX,Y:X=X+X1:X=X+(X>31)-
(X<1):Y=Y-Y1:IF Y<0 THEN Y=0
360 IF Y>=8 THEN PRINT" ";:Y=7:G
OTO410
370 PRINT" ";:GOTO 260
380 REM ***** hit *****
390 IF C=234 THEN SOUND100,2:LOC
ATEX,Y:PRINT" ";:GOTO230
400 IF C=236 THEN SOUND60,2:R=R+
1:GOTO110
410 REM ***** out *****
420 LOCATEX,Y:PRINT"X";
430 SOUND2000,5:SOUND1500,2:SOUN
D1000,3:SOUND1300,3
440 LOCATE8,3:PRINT"G a m e  o v
 e r":LOCATE9,5:PRINT"You help";
R;
450 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO3
0
460 REM ***** chr data *****
470 DATA 6,15,15,6,192,192,6,15,
207,198,0,0,0,6,207,207,6,0
480 DATA 0,0,198,207,15,6,192,19
2,6,15,15,6,24,60,90,24,24,0
490 DATA 16,56,84,16,16,0,0,0,0,
0,0,0,16,16,84,56,16,0
500 DATA 24,24,90,60,24,0,0,208,
56,208,0,0,12,18,47,127,158,140
510 DATA 160,96,32,32,96,160,140
,158,127,47,18,12
```



《写真１》フワリフワリ，バルーンを操つれ！

★毎月10日になるたんびにベーマガ買って，そのたんびにＯＦを見てガッカリ。どうもありがとう!!そのうちに武器を持ってお礼にー逃げられませんよ。(千葉県勝浦市・安島栄祐13才)……【一同：キョーハク!!影：今日は食う!?】

PC-8201用

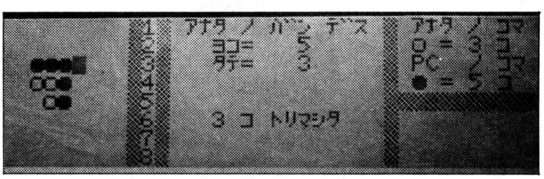
オセロ・ゲーム



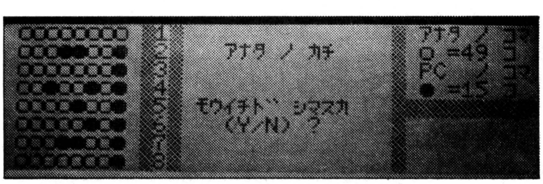
高山　雅樹

あそびかた

まず，先攻ですかと聞いてきます。先攻なら[Y]，後攻なら[N]。[リターン]だけなら，先攻となります。盤が表示されたら，カーソルを打ちたいところに動かして[リターン]キーを押します。あなたが打ったら，つぎはコンピュータが打ち，そのくり返しです。パスするときは[P]を押してください。



《写真１》影さんが頭脳ゲームに挑戦です



《写真２》　どうだ,私のウデを見たかい？(影)

オセロ・ゲームのプログラム・リスト

```
1 GOTO120
2 FORI=4TO6:LOCATE16,I
3 PRINT"             ";:NEXT:RETURN
4 FORI=1TO8:LOCATE1,I-1
5 FORJ=1TO8:PRINTB$(J,I);:NEXT:NEXT
6 LOCATE33,1:PRINTUSING"##";E
7 LOCATE33,3:PRINTUSING"##";F:RETURN
8 H=ABS(H-1):LOCATE14,0
9 PRINTG$(H):RETURN
10 BEEP:BEEP
11 LOCATE16,4:PRINT"ｺｺﾊ ｲｹﾏｾﾝ"
12 LOCATE16,5:PRINT"  ﾓｳｲﾁﾄﾞ  "
13 LOCATE16,6:PRINT"ｲﾝﾌﾟｯﾄ ｼﾛ"
14 FORI=1TO1500:NEXT:GOTO2
20 W=0:FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1
21 IFI=0ANDJ=0GOTO23
22 IFB$(C+I,D+J)=N$THENGOSUB30:W=W+X
23 NEXT:NEXT:RETURN
30 X=0:Z=0:O$=M$:P$=N$
31 U=0:V=0:Z=Z+1:IFZ=3THENRETURN
32 U=U+I:V=V+J
33 IFB$(C+U,D+V)=P$THENB$(C+U,D+V)=O$:X=X+1:GOTO32
34 IFB$(C+U,D+V)<>O$THENO$=N$:P$=M$:X=-X:GOTO31
35 RETURN
40 W=W+1:LOCATE15,5:PRINTW;"ｺ ﾄﾘﾏｼﾀ"
41 RETURN
100 DATA60,66,66,66,66,60
110 DATA60,126,126,126,126,60
120 SCREEN0,0:CLS:CLEAR256,62300!
130 FORI=0TO11:READD:POKE-3236+I,D:NEXT
140 POKE65215!,92:POKE65216!,243
150 DIMB$(9,9),G$(1)
160 G$(0)="PC ":G$(1)="ｱﾅﾀ"
200 FORI=0TO9:FORJ=0TO9:B$(I,J)=" "
210 NEXT:NEXT:Z$="Y"
220 CLS:LOCATE13,3:PRINT"ｵｾﾛ ｹﾞｰﾑ"
230 LOCATE10,4:INPUT"ｾﾝｺｳ ﾃﾞｽｶ(Y/N)";Z$
240 IFZ$="Y"THENK$="○":L$="●":H=0:GOTO260
250 IFZ$="N"THENK$="●":L$="○":H=1:ELSE220
260 CLS:LOCATE29,4
270 FORI=0TO10:PRINT"▒";:NEXT
280 FORI=0TO7:LOCATE28,I:PRINT"▒";
290 LOCATE10,I
300 PRINT"▒";CHR$(49+I);"▒";:NEXT
310 LOCATE18,0:PRINT"ﾉ ﾊﾞﾝ ﾃﾞｽ"
320 LOCATE16,1:PRINT"ﾖｺ="
330 LOCATE16,2:PRINT"ﾀﾃ="
340 LOCATE30,0:PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ ｺﾏ"
350 LOCATE30,2:PRINT"PC  ﾉ ｺﾏ"
360 LOCATE30,1:PRINTK$;" =    ";"ｺ"
370 LOCATE30,3:PRINTL$;" =    ";"ｺ"
380 B$(4,5)="○":B$(5,4)="○"
390 B$(4,4)="●":B$(5,5)="●"
400 E=2:F=2:GOSUB4:C=4:D=3
410 IFZ$="N"GOTO700
500 IFE+F>63GOTO900ELSEGOSUB8
510 LOCATEC,D-1:I$=INPUT$(1)
520 IFI$=CHR$(13)GOTO580
530 IFI$=CHR$(28)THENIFC+1<9THENC=C+1
540 IFI$=CHR$(29)THENIFC-1>0THENC=C-1
550 IFI$=CHR$(30)THENIFD-1>0THEND=D-1
560 IFI$=CHR$(31)THENIFD+1<9THEND=D+1
570 IFI$="P"GOTO690ELSE510
580 IFB$(C,D)<>" "THENGOSUB10:GOTO510
590 M$=K$:N$=L$:GOSUB20
600 IFW=0THENGOSUB10:GOTO510
610 LOCATE20,1:PRINTC:LOCATE20,2:PRINTD
620 E=E+W+1:F=F-W:B$(C,D)=K$:S=0
630 GOSUB40:GOSUB4:GOTO700
690 S=1:IFT=1GOTO900
700 IFE+F>63GOTO900
710 GOSUB8:RESTORE780
720 READC,D:IFC=9GOTO870
730 IFB$(C,D)<>" "GOTO720
740 M$=L$:N$=K$:GOSUB20:IFW=0GOTO720
750 LOCATE21,1:PRINTC:LOCATE21,2:PRINTD
760 F=F+W+1:E=E-W:B$(C,D)=L$:T=0
770 GOSUB40:GOSUB4:GOTO500
780 DATA1,8,8,1,1,1,8,8,3,3,6,3,3,6,6,6
790 DATA4,3,5,6,6,5,3,4,6,4,5,3,3,5,4,6
800 DATA3,1,4,1,5,1,6,1,1,3,1,4,1,5,1,6
810 DATA8,3,8,4,8,5,8,6,3,8,4,8,5,8,6,8
820 DATA3,2,4,2,5,2,6,2,3,7,4,7,5,7,6,7
830 DATA2,3,2,4,2,5,2,6,7,3,7,4,7,5,7,6
840 DATA2,2,7,7,7,2,2,7,1,2,2,1,7,1,8,2
850 DATA1,7,2,8,7,8,8,7,9,9
870 T=1:LOCATE16,6:BEEP:PRINT"ﾊﾟｽ ｼﾏｽ"
880 FORJ=1TO1000:NEXT:GOSUB2
890 IFS=1GOTO900ELSEC=8:D=8:GOTO500
900 FORI=0TO7:FORJ=13TO27:LOCATEJ,I
910 PRINT" ";:NEXT:NEXT:GOSUB4
920 IFE<FTHENZ$="PC  ":GOTO940
930 IFE>FTHENZ$="ｱﾅﾀ "ELSE950
940 LOCATE16,1:PRINTZ$;"ﾉ ｶﾁ":GOTO960
950 LOCATE16,1:PRINT"  ﾋｷﾜｹ"
960 LOCATE14,4:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ"
970 LOCATE16,5:PRINT"(Y/N) ?";
980 IFINPUT$(1)="Y"GOTO200
990 CLS:END
```

PC-8201

★ベーマガ買うのをやめようと思います。理由は６月号61ページ。私は野球が大キライなんだ!!（神戸市・吉岡誠24才）……【編集長：それは困りますね。影：そしたら，新聞もテレビもみ～んな見ないのじゃんかじゃん!!】

FX-702P用

ライオンキャッチ



根岸　靖典

ストーリー

ライオンが４匹，動物園から逃げだしました。ライオンが悪さをしないうちに，全部オリの中にもどしてください。４匹ともつかまえると，キツネ狩りにつれていってもらえます。

Shall we play？

ラウンド１　ライオンキャッチ

“( )X”があなたです。カッコの中にライオンと入れ，右の“：”までつれてきてください。途中で逃げることもあります。無事つれていくと，ライオンはオリに入ります。ライオンをつかまえると＋10，逃げられると－50，オリに入れると＋100です。

ラウンド２　キツネ狩り

“Y”があなたです。Iキーを押すと“Y”のいる場所にワナをしかけます。すばやくどいて，キツネがワナにはまったら自分をかさねあわせてください。ワナは一つしかつくれません。

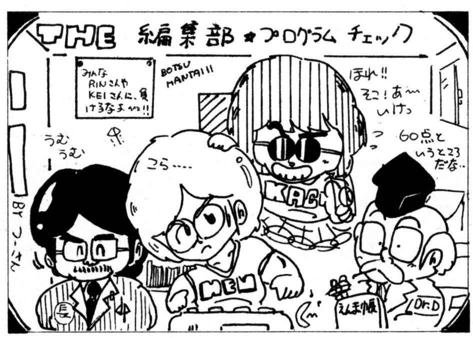
ワナに入ると＋10，逃げられると－50，ぶじつかまえると＋100です。

キー操作は両方とも4で左，6で右です。

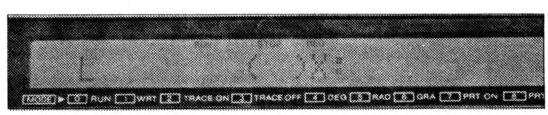
ライオンキャッチのプログラム・リスト

```
P0: 327 STEPS
  1 VAC :$="LION ":
    WAIT 0:PRT "LIO
    N CATCH"
  2 C$=MID(D+1,1):I
    F D=4 THEN #1
  3 A=1:B=9
  4 A=A+INT (RAN#*5
    -2):A=ABS A:IF
    A>9;A=9
  5 GSB 9:GSB 9:PRT
     CSR B;"( )X";C
    SR A;C$;CSR 13;
    ":";G$
  6 IF B+1=A;S=S+10
    :GOTO 12
  7 IF A≠B+3 THEN 4
  8 WAIT 50:PRT "GA
    ME OVER","SCORE
    :";S:STOP :GOTO
     1
  9 IF KEY="4";IF B
    >0;B=B-1
 10 IF KEY="6";IF B
    <10;B=B+1
 11 RET
 12 PRT CSR B;"(";C
    $;")X";CSR 13;"
    :";G$
 13 GSB 9:IF RAN#<.
    1;S=S-50:GOTO 4
 14 IF B<10 THEN 12
 15 S=S+100:D=D+1:G
    $=MID(1,D):GOTO
     2

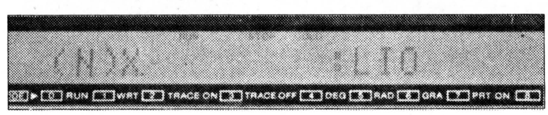
P1: 453 STEPS
 10 WAIT 50:PRT "RO
    NUD 2","SCORE:"
    ;S:F=0:Z=3:Y=1:
    G$="":$="FOX"
 11 WAIT 0
 20 MODE 4:A=1:B=9:
    IF F=3;F=0:Z=Z+
    2:Y=Y+1:G$=""
 30 J$=MID(F+1,1):R
    =10:K=0
 40 A=A+INT (RAN#*Z
    -Y):A=ABS A:IF
    A>9;A=0
 50 IF R=B;K=K+1:IF
     K=3;B=INT (RAN
    #*9):K=0
 60 IF KEY="4";B=B-
    1:IF B<0;B=9
 70 IF RAN#<.1;A=A+
    1:MODE 4:IF A-1
    =R;S=S-50
 80 IF KEY="6";B=B+
    1:IF B>9;B=0
 90 IF KEY="I";R=B
100 PRT "",CSR B;"Y
    ";CSR A;J$;CSR
    R;"#";CSR 10;":
    ";G$;######;S;
110 IF R≠A;IF A≠B;I
    F B≠R THEN 40
120 IF R=A;IF R=B;F
    =F+1:G$=MID(1,F
    ):S=S+100:GOTO
    20
130 IF B=A;WAIT 50:
    PRT CSR B;"$","
    GAME OVER","SCO
    RE:";S:STOP :GO
    TO #0
140 IF A≠R THEN 40
150 MODE 5:S=S+10:G
    OTO 60
```



by フーさん



《写真１》ゲーム・スタート!!



《写真２》４匹めをつかまえます

★こんど僕は神戸に転校します。転校してもベーマガはぜったいに読みつづけます。（島根県出雲市・**出雲のヒーロー13才**）……【**編**：１冊のベーマガが全国の友達の輪をひろげています。**影**：転校しても勉強ガンバレよ！】

PASOPIA mini用

火消し編ちゃん パートII



山崎　宏文

STORY

心なき人によって,編ちゃんちが燃やされた!! さあ,たいへん!編ちゃんは必死に消そうとしますが，とんだくわせ者(野次馬の影くん)が，じゃましに来ます。

さあ，どうなることやら!!

あそびかた

RUNすると，左はしから燃えはじめます(F)。右のほうでうろちょろしているのが，影くん(E)です。

(H)がわれらの編ちゃんです。[4]と[6]で移動して，一番右はしまでいくと（WATER）と出ますから，火にむかってGO!　すると火は一つ消えます。うまくやらないと，火にあおられてしまいます。

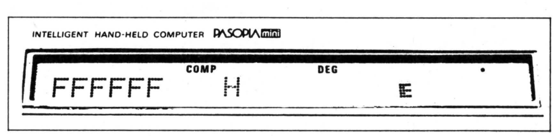
じゃまな影くんは[SPACE]でワープしましょう。火を全部消すと，GAME　OVERです。

プログラム後記

せまりくる火の速度，パソピアミニにしては早いでしょう。エッヘン!225行として，GOSUB290と入れるともっとスゴイヨ。では，楽しんでネ!!

火消し編ちゃんパートIIのプログラム・リスト

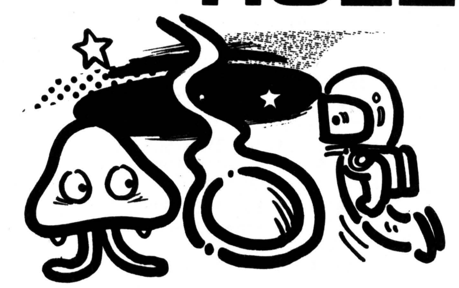
```
100 FOR Z=1 TO 30
110 BEEP 1:PRINT "
    AWAY FIRE GAME":BEE
    P 0
120 NEXT Z
130 F$="FFFFFFFFFFFFFF
    FFFFFFFFF"
140 H$="H":K$="E":H=5:K
    =18:C$=" ":I=0:W=0:
    S=0
150 GOSUB 290
160 S$=INK$
170 IF S$="" THEN GOSUB
     290
180 IF S$="4" THEN GOSU
    B 250:H=H-1:GOSUB 5
    00:GOSUB 260
190 IF S$="6" THEN GOSU
    B 250:H=H+1:GOSUB 5
    00:GOSUB 260
200 IF S$=" " THEN GOSU
    B 410
210 GOSUB 250:GOSUB 260
220 GOSUB 330
230 GOTO 160
250 PRINT TAB(I);C$:RET
    URN
260 PRINT TAB(H);H$:RET
    URN
270 PRINT TAB(K);K$:RET
    URN
290 I=I+1
291 IF I=25 THEN GOTO 7
    00
292 BEEP 1:BEEP 0
293 PRINT MID$(F$,1,I);
294 IF (I=H) AND (W=0)
    THEN GOTO 700
295 IF (I=H) AND (W=1)
    THEN I=I-2:S=S+10
296 RETURN
330 A=INT(RND*2)+1
340 PRINT TAB(K);C$
350 ON AGOSUB 380,390
360 IF K=H THEN GOTO 70
    0
370 RETURN
380 K=K-1:GOSUB 270:RET
    URN
390 K=K+1:GOSUB 270:RET
    URN
410 GOSUB 250:H=H+2:RET
    URN
500 IF H=25 THEN W=1:GO
    SUB 600:RETURN
510 RETURN
600 PAUSE "WATER":RETUR
    N
700 FOR Z=1 TO 20
705 BEEP 1:BEEP 0
710 BEEP 1:WAIT 2:BEEP
    0
720 BEEP 1:BEEP 0
730 PRINT "     GAME OV
    ER"
740 NEXT Z
750 PAUSE "SCORE ";S
760 PRINT "TRY AGAIN ?
    ",
770 RUN
```



《写真1》 実行画面

★僕ははっきりいって，影さんを尊敬します。わけは自分も同じように○○だからです。○○に好きな文字を入れてくれ!(札幌市・コンちゃん)……【影：スキだろ？編：それじゃ目的語がないよ。影：利口だ!編：アホ!】

PB-100用
TECHNO HOLE

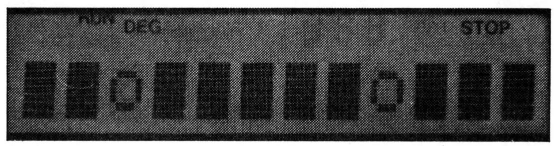


エントリーコード PB①

内匠 進

TECHNO HOLE のプログラム・リスト

```
P0
10 PRINT "TECHNO HOLE","HIGH";L,"by ";Q$
20 B=2:M=2:V=8:Z=8:J=0
30 PRINT :PRINT "████████████";CSR B;" ";CSR Z;" ";
40 FOR I=0 TO 100-J/2:NEXT I
50 IF KEY="1";M=M-1
60 IF KEY="2";M=M+1
70 IF KEY="3";V=V-1
80 IF KEY="+";V=V+1
90 PRINT CSR M;"o";CSR V;"o";:IF M≠B THEN 190
100 IF V≠Z THEN 190
110 R=INT (RAN#*2):C=INT (RAN#*2):C=SGN (C-0.5):GOTO 120+10*R
120 B=B+C:GOTO 140
130 Z=Z+C
140 IF B>4;B=4
150 IF B<1;B=1
160 IF Z>10;Z=10
170 IF Z<7;Z=7
180 J=J+1:GOTO 30
190 PRINT :PRINT "SCORE";J:IF J>L;L=J:PRINT :INPUT "Name ",Q$
200 GOTO 20
```



《写真１》実行画面

HOW TO PLAY

このゲームは，２個のボールを壁にあたらないように操作するというものです。キャラクタは，ボールが〝○〟で，壁が〝■〟です。左のボールは，[1]で左，[2]で右に，右のボールは，[3]で左に，[+]で右に動きます。

ボールの速さはだんだんと速くなるので，そう簡単に高得点はだせないと思います。１回でも，どちらかのボールが壁にぶつかると，ゲーム終了です。

キャラクタが限られているけれどＰＢ-100はいろいろなゲームが作れるのでけっこう楽しいパソコンです。みんなもどんどん使おう！

★Dr.に質問。マシン語寺子屋の横に「Dr.Dとその子分」とありますが，子分とはだれですか？(東京都練馬区・小林寛之13才)……【Dr.D：どうしよう。教えちゃおうかな。自己紹介しなさい。子分：子分で～す！】

PB-100用
バスケットボール



エントリーコード PB②

和気　康裕

やった！PB版バスケ・ゲーム！

名前のとおりのゲームです。画面上の両端に表示されるのがバスケット（Pとꟼ）で，Ωが自分，♠が敵のプレーヤーです。行動はドリブル及びシュートとディフェンスの二つに分けられます。

まず自分がボールを持っているときには，1と3のキーで左右に移動しつつ，5のキーでシュートしてください。右側のバスケットに近づくほどよくシュートがきまります。

ただし，ドリブルしているときにボールのところに敵♠が現われると，ボールを取られてしまいます。バスケットに近づくほど，よく現われるようになりますから注意してください。

また，シュートがきまらなかったり，敵にボールをとられたりしたときには，敵がボールを持って左端のバスケットに攻めてきます。このときにはディフェンスしてください。

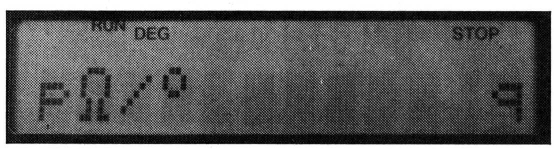
8のキーを押すと←Ω→と表示されます。1と3のキーで左右に移動し，このキャラクタの一部が敵のボールと重なるようにしてください。

これを何回かくり返すと，敵からボールをうばうことができます。もしボールをうばえず敵が左の端までたどりつくと，シュートされてしまいます。

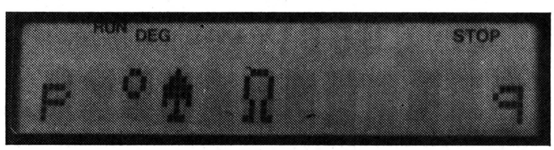
どちらがシュートしたときにも得点が表示されて，10点を先取した方が勝ちです。なお，このゲームのキャラクタには，ベーマガのPB用ゲームのものを参考にさせてもらいました。

バスケットボールのプログラム・リスト

```
P0
1 GOTO 11
2 FOR Z=0 TO 5:NEXT Z:RETURN
3 PRINT :PRINT CSR 11;"ꟼ";CSR 0;"P";:RETURN
4 PRINT :IF P≠10;IF Q≠10 THEN 6
5 PRINT "GAME OVER ";:GOSUB 6:STOP :GOTO 11
6 PRINT "POINT";Q;"-";P;:FOR Z=0 TO 90:NEXT Z:RETURN
7 A$=KEY
8 IF A$="1";IF X≧2;X=X-1
9 IF A$="3";IF X≦7;X=X+1
10 RETURN
11 P=0:Q=0:PRINT "Basket Ball"
12 X=1:Y=8
13 GOSUB 7:GOSUB 3
14 PRINT CSR X;"O_.";:GOSUB 2
15 PRINT CSR X;"Ω/°";
16 C=Y+SGN (X+2-Y)
17 IF RAN#>.6;IF C≧1;IF C≦10;Y=C
18 IF RAN#>X/10 THEN 21
19 PRINT CSR Y;"♠";:GOSUB 2
20 IF Y=X+2 THEN 26
21 IF A$≠"5" THEN 13
22 FOR I=X+2 TO 9:PRINT CSR I;" °";:GOSUB 2:NEXT I
23 IF RAN#>X/12;PRINT CSR 10;".";:GOTO 25
24 P=P+1:GOSUB 4
25 Y=10
26 FOR I=Y TO 2 STEP -1
28 FOR J=0 TO RAN#*3
29 GOSUB 3:PRINT CSR I-1;"°♠";CSR X+1;"Ω";
30 GOSUB 7
31 IF KEY≠"8" THEN 34
32 PRINT CSR X;"←";CSR X+2;"→";:GOSUB 2
33 IF ABS (X-I+2)≦1;IF RAN#>.8 THEN 13
34 NEXT J:NEXT I
35 Q=Q+1:GOSUB 4
36 GOTO 12
```



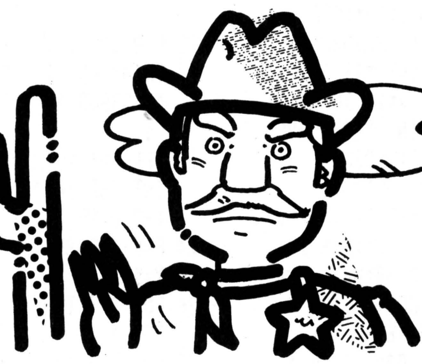
《写真１》 いや！ドリブルするところがリアルなんですね。よく感じを出してまーす



《写真２》 ヤッ！ヤバイ。敵はこちらのバスケットにせまってきた！

★友だちがまじめに「ＯＦコーナーって何？」といってきたので，ぼくは「10月の果物を売っているコーナーだよ」といってしまった。（東京都東久留米市・**神谷貴充**）……【**編**：残念でした。８月の果物です。**影**：？？？？】

PC-1245/51用 SHERIFF



丸山おとうさん

あそびかた

DEF A でスタートです。左側に自分と，そのすぐ横に敵が出てきます。

敵は右に向って，何歩か歩いてきます。振りかえったところで銃をかまえ，発射！　相手をやっつけてください。

操作方法

テンキーの 0 で銃をかまえ，・ で発射です。相手が振り向く前に銃をかまえると，FOULで２点減点になります。注意してください。

プログラムについて

SCOREが上がるにつれて，敵が銃をかまえるのが早くなるようにしてあります。難かしいという人は，46行目の６の値を増やしてください。スピードが遅くなります。

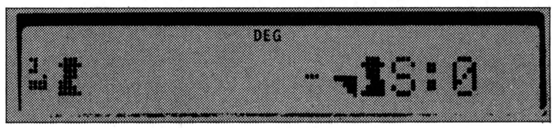
キャラクタは，シンプルですが工夫しています。

特にヤラレの絵はかわいいと評判です。８×８ドットでも，いろいろなものが表現できるので，みなさんもガンバッテみてください。

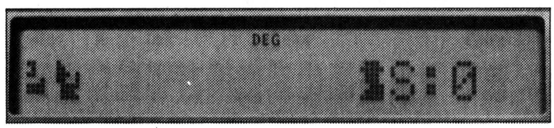
弾のスピードが遅いという人は，改造することができます。54〜55行目と60〜61行目のFOR〜NEXT文を取ってください。

SHERIFF のプログラム・リスト

```
35:"A"S=0:X=63488:
   RANDOM : WAIT 128
36:PRINT "** SHERIFF
   **"
37:PRINT W$;"  "; STR$
   P;"PTS"
38:Q=0: IF S<0 LET S=0
39:WAIT 0: PRINT "
          S:"; STR$ S:
   IF S>99 THEN 63
40:F= RND 6+4: FOR I=2
   TO F: GOTO 42
41:K=10: NEXT K:I=F:
   NEXT I: WAIT 128:
   PRINT "FOUL ! -2 PTS
   ":S=S-2: GOTO 38
42:POKE X+5,114,127,127
   ,111,66
43:POKE X+5I,0,0,0,0,0,
   114,127,127,111,66:
   CALL 4576
44:FOR K=1 TO 10: IF
   INKEY$ <>"" GOTO 41
45:NEXT K: NEXT I: POKE
   X+5+5I,66,111,127,12
   7,114: CALL 4576
46:J=6- INT (S/5): IF J
   <1 LET J=1
47:FOR K=1 TO J
48:Z$= INKEY$
49:IF Z$="0" POKE X+10,
   104,56,24,8,8:Q=1
50:IF Z$="." AND Q=1
   LET K=J: NEXT K:
   GOTO 59
51:NEXT K: POKE X+5I,8,
   8,24,56,104: CALL 45
   76
52:FOR G=1 TO 10: NEXT
   G
53:FOR L=I TO 2 STEP -1
54:POKE X-5+5L,0,8,8,8,
   0,0,0,0,0,0: CALL 45
   76: FOR G=1 TO 5
55:NEXT G: NEXT L: POKE
   X+5,15,126,116,112,9
   2: CALL 4576
56:FOR G=1 TO 20: NEXT
   G: WAIT 128: PRINT "
   ** GAME OVER **"
57:IF S>P PRINT "HI-SCO
   RE !":P=S: INPUT "NA
   ME : ";W$
58:END
59:FOR L=2 TO I
60:POKE X+5L,0,0,0,0,0,
   0,8,8,8,0: CALL 4576
   : FOR G=1 TO 5
61:NEXT G: NEXT L: POKE
   X+5+5L,92,112,116,12
   6,15: CALL 4576
62:FOR G=1 TO 20: NEXT
   G:S=S+2: GOTO 38
63:WAIT 128: PRINT "***
    GIVE UP ***": GOTO
   56
```



《写真１》敵が弾を発射した!!



《写真２》グヒッ!!ヤラレタ(影)



by ゆたんぼ村

評…やったね！チャレンジャー求む！(影)

★ＮＨＫの天気予報で使用されているアメダスの画面は，なんとＰＣ－9801なんです！(福井県敦賀市・山内政信15才)……【影：今日の天気です。東京地方ところによりー。一同：アメダス!!影：それを言っちゃダメダス！】

PC-1500用(要4K増設)

MAGICAL BOY



山上　幸治

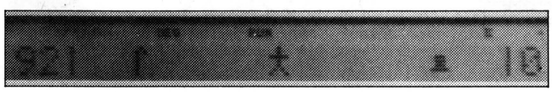
ゲームのやりかた

中央の人間があなたで，人気者の手品師です。[1]で左へ，[3]で右へそれぞれ進みます。マントは[Z]と[C]で左右にひろがります。このマントで，帽子やステッキを消してしまうのですが，このマント，実は物を出すこともできます。

ステージのどこかに手品のタネがあるので，マントをひろげて見つけ，その上にかさなると，ステージ・クリアです。左に表示されているタイムが0になる前に，さがし出して取らないとアウトです。

タネの近くには，悪魔が隠れています。めっぽう強くて，出た位置では消せないので，注意してください。なんどでも出ます。 900点。

タネを六つ集めると，大手品がはじまり，ボーナスが入って1人ふえます。右に表示されているのが集めたタネの数です。 (花)1000点 (ハト)3000点 (宝石)6000点 (王冠)10000点。



▲《写真1》実行画面

PC-1500

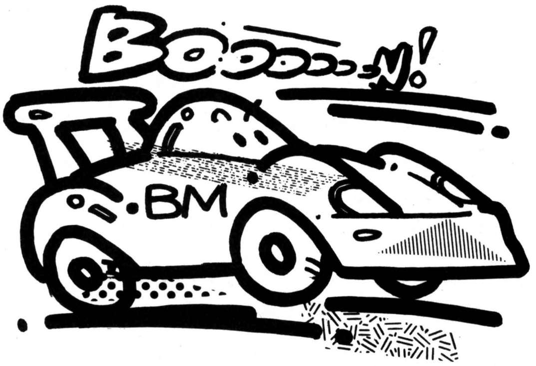
MAGICAL BOY のプログラム・リスト

```
  5:GOTO 660
  9:REM <  MAIN  >
 10:CURSOR 0:PRINT
    "T";T;"|":
    CURSOR 24:
    PRINT "|";STR$
    U:CURSOR C:
    GPRINT A$
 20:IF L=0AND RND
    5=1LET L=6
 30:IF R=25AND RND
    5=1LET R=23
 40:ON (R=25)+1
    GOTO 50,60
 50:CURSOR R:PRINT
    " ":R=R-(RND 3
    =1):CURSOR R:
    GPRINT B$
 60:ON (L=0)+1GOTO
    70,80
 70:CURSOR L:PRINT
    " ":L=L+(RND 3
    =1):CURSOR L:
    GPRINT C$
 80:ON (R=COR L=C
    OR D=C)+1GOTO
    90,530
 90:GOSUB INKEY$
100:ON (D=0)+1GOTO
    110,130
110:CURSOR D:PRINT
    " ":D=D+(RND 5
    =1)*SGN (C-D)*
    RND 5:IF D<7OR
    D>23LET D=14
120:CURSOR D:
    GPRINT D$:T=T-
    1
130:ON (W=0)+1GOTO
    140,150
140:CURSOR V:
    GPRINT Z$:IF V
    =CTHEN 500
150:T=T-1:ON (R<=C
    OR L>=COR D=C
    OR T<0)+1GOTO
    10,530
160:"1"CURSOR C:
    PRINT " ":C=C-
    (C>6):RETURN
170:"3"CURSOR C:
    PRINT " ":C=C+
    (C<23):RETURN
180:"Z"FOR I=C*6-1
    TO C*6-6STEP -
    1
190:GCURSOR I:
    GPRINT (255-
    POINT I)
200:BEEP 1,I/2,50:
    NEXT I:IF L=C-
    1GOSUB 320:CLS
210:IF D=C-1AND D<
    >V+1CURSOR D-2
    :PRINT 900:S=S
    +4E3:D=0:BEEP
    4,30:CLS
220:IF V=C-1AND W=
    0GOSUB 430
230:IF V+1=C-1AND
    D=0LET D=V+1:
    GOSUB 420
240:CURSOR C-1:
    PRINT "  ":
    RETURN
250:"C"FOR I=C*6+5
    TO C*6+10
260:GCURSOR I:
    GPRINT (255-
    POINT I)
270:BEEP 1,I/2,50:
    NEXT I:IF R=C+
    1GOSUB 370:CLS
280:IF D=C+1AND D<
    >V-1CURSOR D-2
    :PRINT 900:S=S
    +4E3:D=0:BEEP
    4,30:CLS
290:IF V=C+1AND W=
    0GOSUB 430
300:IF V-1=C+1AND
    D=0LET D=V-1:
    GOSUB 420
310:CURSOR C:PRINT
    "  ":RETURN
320:CURSOR L:
    GPRINT "201008
    040204":CALL M
    :BEEP 1,30,220
330:CURSOR L:
    GPRINT "080808
    080808":CALL M
    :BEEP 1,26,247
340:CURSOR L:
    GPRINT "000408
    102000":CALL M
    :BEEP 1,22,287
350:CURSOR L:
    GPRINT "000018
    000000":CALL M
    :BEEP 1,21,290
360:J=RND 50*10:
    CURSOR L-2:
    PAUSE J:S=S+J:
    L=0:RETURN
370:CURSOR R:
    GPRINT "203838
    3820":CALL M:
    BEEP 1,30,220
380:CURSOR R:
    GPRINT "203030
    3020":CALL M:
    BEEP 1,26,247
390:CURSOR R:
    GPRINT "202020
    2020":CALL M:
    BEEP 1,22,280
400:CURSOR R:
    GPRINT "002020
    2000":CALL M:
    BEEP 1,21,290
410:J=RND 50*10:
    CURSOR R-2:
    PAUSE J:S=S+J:
    R=25:RETURN
420:CURSOR D:
    GPRINT D$:BEEP
    1,200,120:
    RETURN
430:Y=RND 50:ON (Y
    >30)+(Y>40)+(Y
    >45)+1GOSUB 46
    0,470,480,490
440:W=1:CURSOR V:
    GPRINT Z$
450:FOR I=200TO 50
    STEP -9:CALL M
    :BEEP 1,I,9:
    NEXT I:RETURN
460:Z$=E$:X=1E3:
    RETURN
470:Z$=F$:X=3E3:
    RETURN
480:Z$=G$:X=6E3:
    RETURN
490:Z$=H$:X=1E4:
    RETURN
499:REM < CLEAR >
500:CURSOR V-2:
    PRINT STR$ X:S
    =S+X
510:FOR I=110TO 5
    STEP -5:BEEP 1
    ,I,5:BEEP 1,60
    ,5:NEXT I:IF U
    =5THEN 550
520:U=U+1:P=P+1:
    CURSOR 6:PAUSE
    " STAGE CLEAR
    !! ":GOTO 710
530:FOR I=0TO 25
    STEP 5:BEEP 1,
    I,20:CALL M:
    NEXT I:IF T<=0
    LET T=100
540:B=B-1:ON (B=0)
    +1GOTO 710,610
550:FOR I=0TO 77:
    GCURSOR 77-I:
    GPRINT (255-
    POINT (77-I)):
    GCURSOR 78+I:
    GPRINT (255-
    POINT (78+I)):
    NEXT I
560:IF D>0CURSOR D
    -1:PRINT 900:
    BEEP 4,30:S=S+
    900
570:IF L>0GOSUB 32
    0
580:IF R<24GOSUB 3
    70
590:CLS :FOR I=0TO
    50:BEEP 1,RND
    80,50:CURSOR
    RND 25:GPRINT
    Z$:NEXT I:BEEP
    1,105,700
600:K=X*(B+10):
    CURSOR 6:PAUSE
    " BONUS= ";
    STR$ K;" ":
    BEEP 5:S=S+K:B
    =B+1:P=P+1:U=0
    :GOTO 710
610:USING :CURSOR
    8:PRINT " GAME
     OVER ":BEEP 3
    ,250,200
620:WAIT 200:PRINT
    P;" SCORE=";S:
    IF S<HTHEN 640
630:BEEP 3:INPUT "
    HI-SCORE !! na
    me=";S$:H=S
640:BEEP 1:INPUT "
     Replay ?  (Y/
    N)";I$:IF I$="
    Y"THEN 670
650:END
660:FOR I=1TO 8:
    READ @$(I):
    NEXT I
670:CLS :BEEP 1:
    WAIT 0:CURSOR
    6:GPRINT C$;:
    PRINT " MAGICA
    L BOY ";:
    GPRINT B$:WAIT
    80:PRINT
680:M=30416:POKE M
    ,104,120,106,7
    7,253,98,37,18
    9,255,46,136,6
    ,108,119,147,1
    4,154
690:RANDOM :S=0:B=
    3:U=0:P=1:ON
    ERROR GOTO 100
700:PRINT "HI-SCOR
    E=";H;" by ";S
    $
710:T=100-(T>30)*P
    *2:C=14:L=6:R=
    23:W=0:D=0:V=
    RND 15+7:USING
    :WAIT 80
720:PRINT "SCORE="
    ;S:PRINT "BOY=
    ";B:PRINT "STA
    GE=";P
730:CLS :CURSOR 9:
    PRINT "START !
    "
740:USING "####":
    CLS :WAIT 0:
    GOTO 10
750:DATA "44241F24
    44","203C3C3C2
    0","007E010200
    ","462E1F2E46"
760:DATA "10267C26
    10","08187F1A0
    8","083E633E08
    ","705A6F5A70"
```

★単身赴任していたお父さんが札幌に転勤！いっしょに住める！コンピュータ麻雀やれる!!(北海道札幌市・井上聡一郎12才)……【影：井上クンよかったネ！編：コンピュータで親子のふれ合い!!ベーマガのゲームもやってみて!?】

PC-2001用

3Dカーレース



埼玉県人

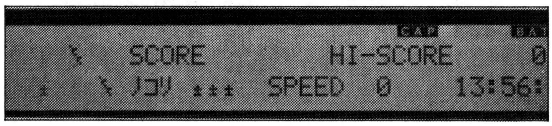
はじめに

以前，月刊「マイコン」に載っていたＭＺ用のカーレースをヒントにして，ＰＣ－2001用に作ってみました。

ゲームのしかた

ＲＵＮすると，ゲームのレベルを聞いてきます。ハイ・レベルを選ぶときは[H]を押してください。それ以外では，ロー・レベルになります。

キー操作は，[Z]でスピード・アップ。[Q]でスピード・ダウン。[0]で左，[・]で右です。ゲームのコツとしては，はじによらないで中央でたくみによけてください。スピードは速いほうがいいでしょう。



《写真１》実行画面

3Dカーレースのプログラム・リスト

```
10 GOTO 380
20 C=0:D=0:P=0:T=0:X=1
30 D=D+P:IFD>9THENC=C+1:S=S+1:LOCATE17:PRINTUSING"#####";S;:D=0:IFC>2THENC=0
40 LOCATE2:PRINTCHR$(224+C*2);"     ";CHR$(225+C*2);
50 LOCATE40:PRINTCHR$(224+C*2);"           ";CHR$(225+C*2);
60 N$=INKEY$
70 IFN$="Z"ORN$="z"THENP=P+1:IFP>10THENP=10:GOTO110
80 IFN$="Q"ORN$="q"THENP=P-1:IFP<0THENP=0
90 IFN$="O"THENX=X-1:IFX<1THENX=1
100 IFN$="."THENX=X+1:IFX>8THENX=8
110 LOCATEX+40:PRINTCHR$(231);
120 LOCATE66:PRINTUSING"##";P;
130 IFT<>0THEN150
140 TY=0:TX=4:T=1
150 TY=TY+P/V:IFINT(TY/10)=2THENTX=TX+((TX<4.5)-(TX>4.5))
160 TX=TX+((TX>X)-(TX<X))
170 IFABS(4.5-TX)+.5>INT(TY/10)+1THENTX=TX+1+(TX>4.5)*2
180 IFTY>=40THENT=0:GOTO30
190 IFINT(TY/10)=3ANDX=TXTHEN270
200 ONINT(TY/10)+1GOTO210,220,230,240
210 W=0:B$=CHR$(230):GOTO250
220 W=0:B$=CHR$(231):GOTO250
230 W=40:B$=CHR$(230):GOTO250
240 W=40:B$=CHR$(231)
250 LOCATEW+TX:PRINTB$;
260 GOTO30
270 LOCATEX+40:PRINT"*";:BEEP31,1:L=L-1:IFL<0THEN290
280 GOTO330
290 LOCATE41:PRINT"GAME OVER";:BEEP30,1:BEEP10,1:BEEP20,1
300 IF S>H THEN H=S
310 FOR I=0 TO 1000:NEXT
320 PRINTCHR$(12);:S=0:L=3
330 LOCATE 11:PRINT"SCORE         HI-SCORE";
340 LOCATE 51:PRINT"ﾉｺﾘ       SPEED";
350 LOCATE 33:PRINT USING"#####";H;
360 IF L<1 THEN 20
370 LOCATE 55:FOR I=1 TO L:PRINT CHR$(231);:NEXT:GOTO 20
380 CONSOLE 1,1,0:DEFINT A-Z
390 FOR I=0 TO 39:READ A:POKE &HFCAE+I,A:NEXT
400 PRINT"LEVEL?";
410 N$=INKEY$
420 IFN$=""THEN410
430 IFN$="H"ORN$="h"THENV=1:GOTO320
440 V=2:GOTO320
450 DATA 80,48,10,6,1,1,6,10,48,80
460 DATA 96,48,12,6,1,1,6,12,48,96
470 DATA 64,56,8,7,1,1,7,8,56,64
480 DATA 0,10,15,10,0,0,80,120,80,0
```


★デザ部の皆さん，表紙の男の子はどうしてパソコンでゲームをしないのですか？(福岡県粕屋郡・**ファントム＆犬**)……【**影**：理由その①デザ部がゲーム画面を描けない。その②デザ部がゲームおんちなので。**デザ部**：来年を見てろ!!】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

発表!! 第2回THEベストプログラマー

編：今月も読者からのアンケートはがきがたくさん来ています。どんなゲームに人気が集まっているかな？

Dr.D：やはり，キレイな画面とアイデアのある作品だ。

編：タイトルなども，「あ，RUNさせてみたいな」と思わせるものってありますよね。

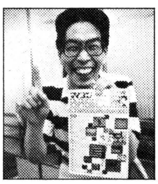
Dr.D：ふむ，これは最終結果がたのしみだぞ!!

影：ところで，この間なんとベーマガの編集長がテレビに出たんだよね（テレビ東京「コンピュートナイト」）。

編：そうです！編集部の様子もちらっと出たし，FM－7の掲載されたゲームもいくつか紹介したんだよ。

編集長：ふふっ，私もいよいよスター!!つぎはどの番組に出ようかな？

一同：シラ～ッ!!





25キャンペーン記念号はプレゼントどっさり!!

編：さて，今月号で，ベーマガは満2才。通巻25号の記念号として，6，7月号のベスト・プログラマーに投票してくれたかたには，ド～ンとプレゼントがありますよ。

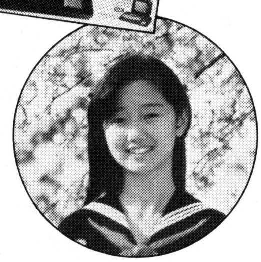
つぐ美：ハイ！まず，私よりちょっとカワイイ「ソニーHITBIT」の聖子ちゃんポスター（**一同**：ドターッ!!）。ベーマガの裏表紙に毎号登場して好評の「日立H1」ポスター（各10名）。「富士通FMシリーズ」のタモリバッジと消しゴムを，セットで20名にさしあげます。

編集長：そして，私のおみやげは，コンピュートナイト出演者全員の色紙です（5名）。

編：みなさん，どしどし投票してね!!

エントリーコード	プログラム名	得票数	エントリーコード	プログラム名	得票数
BJ①	スターダスト／バイク	442	M55①	なわとび	408
BJ②	MISSILE FIGHT	1041	M55②	ルービック・キューブ	1090
BL①	90秒WARS	965	PA①	フラフラゲーム	513
BL②	VOLCANO	535	PA②	モグ吉クン！	987
FM①	DUST CLEANER	986	P6①	SKYER	570
FM②	金庫やぶり	514	P6②	CROW & BALLON	930
RX①	SPACE WAR	552	P6II①	EXCALIBUR	459
RX②	センタクモノヒロイゲーム	949	P6II②	二人の花園	1039
J1①	OCTOPUS	1008	P8①	ペコペコ	729
J1②	SCOOP-3	492	P8②	ROAD RUNNER 2	771
J2①	ROPE FLOG	1046	P8II①	CAMELLIA PANIC	498
J2②	オイル・パニック	451	P8II②	PROGRAMMING WARS	1002
MS①	ひとふでがきゲーム	228	P88①	SECOND WAR	648
MS②	TAPE READ ERROR	1215	P88②	SOCCER	851
M5①	ワープ・ザ・ヒョウタン	256	SC①	Dr.Dのサスペンス	287
M5②	地球最後の日	1188	SC②	UIDON	1201
MK①	CRAZY FARMER	257	SM①	チテイモグラ・パニック	528
MK②	BATTLE METEOR	810	SM②	ATTACK！知世GAME	969
MK③	カイメルス	391	X1①	DOKURO HOUSE	812
MB①	FALLMARKS	206	X1②	田植えゲーム	685
MB②	BIRD WATCHING2	457	HC①	THE GREATガンマン	977
MB③	AIR PLANE	844	HC②	CUSTOMS TENNIS	474
M22①	TANK GAME3	555	PB①	大漁船	825
M22②	まみさんSOS	884	PB②	関西電機保安共会	673







BASIC MAGAZINE あくせすroom

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

BATTLE	大阪府豊中市	清水雅彦君	DRILLER	兵庫県伊丹市	足立善昭君
ラリー	兵庫県伊丹市	秋本康治君	宇宙商人出発編	北海道札幌市	野島彰二君
コンバットドールレイクス	東京都足立区	菱沼武史君	KENちゃん	福岡県北九州市	堀江正彦君
ATTACK GAME	岐阜県可児郡	石井章浩君	クレイジーバルーン	東京都東村山市	斉藤 健君
SPY	北海道札幌市	佐竹克一君	暗黒星英雄伝2	神奈川県小田原市	曽根 潤君
雪合戦	静岡県浜松市	高倉真樹君	PIG FICE	北海道河東郡	山懸和則君
25room	長野県上田市	酒井清吾君	マンマンマルチャン	愛知県名古屋市	山添彰介君
修学旅行の想い出	群馬県高崎市	細川哲夫君	こわし屋X1	高知県室戸市	見津田 寿君
SMILE MAN	東京都多摩市	岡崎正裕君	PIDER	岡山県倉敷市	松下靖和君
DEFLECTION	三重県四日市市	荒木貴久君	GO AWAY	東京都板橋区	森 宏樹君
かせきほり	栃木県宇都宮市	岡田知己君	UMS−99	岐阜県吉城郡	三井伸吾君
POKO POKO	岐阜県郡上郡	西野友弘君	飛べ	長崎県長崎市	小嶺一雄君
B29	千葉県松戸市	鈴木紳吾君	スチュワーデスの教官物語	京都府京都市	赤沢嘉則君
COSMIC RUNNER	東京都杉並区	馬場宏之君	リバーパトロール	三重県鈴鹿市	米倉竜司君
マモレ！エアコン	愛知県知多郡	永留幸治君	モグラたたき	愛知県名古屋市	今井勝次君

投稿ありがとうコーナー

☆59年4月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

佐藤 孝／島野嘉治／桜庭一彦／近藤和幸／西浜昌典／山中俊之／市川正史／仲野孝至／渡部 聡／柄木田 昭／森 健次／市原昌文／船戸和浩／右田博敬／オオタケムネツグ／中村敦彦／定方久延／白垣洋一郎／五十棲幹浩／吉岡明紀／中村正賢／松本憲彦／住田雅志／川並宏治／山崎真義／倉橋智彦／中谷孝幸／城間健一／大村博美／田中 満／大石一郎／霜竹弘一／宮本一宏／窪田隆利／斎藤純和／原田城勲／清水英明／山崎幸信／高木峰康／築山泰典／松本利明／神原知弘／山田武蔵／鈴木敏行／倉橋智彦／和津田啓史／近藤安弘／日野 努／野村修司／中尾憲一郎／畔上佳之／田中 学／大津広敬／佐野雅則／田中浩志／石村文彦／奥村昌和／斉藤不二馬／戸谷量夫 鈴木和明／パーマン／中沢真康／浅賀明広／山本直哉／大場高志／堀越信吾／井上浩一／水谷浩行／黒崎高明／阿部淳史／岩戸里繁／田中仁司／MAKの雅／浅見克志／加藤正行／白島 賢／草野聖地／佐藤 剛／石戸谷克義／島田信広／中西 功／中野 亮／大田黒俊一／河野高典／小林保貴／鈴木達矢／酒見典大／安岡秀樹／新野恵貴／河野博史／都築征志／森 哲也／佐伯健二／明間聡／荒谷英利／金子一博／鈴木康裕／藤原淳一／近藤吉朗／山登 猛／川上裕司／田村明寛／小林幸樹／田中裕之／宮本拓哉／林 英樹／山根伴紀／今野和浩／山口英司／森 和彦／丹羽健一／藤井秀実／上原忠幸／佐藤博昭／金子修一／栗城 隆一郎くん／林 壮一／宿島 篤／高木弘樹／保坂晃正／斎藤純一／沢田敏教／RESET／塩田行宏／小出宏／佐藤光弘／原田雅樹／冨田龍一／田中 進／高和 覚／山内紀章／遠藤 剛／伊藤武司／辻田しげお／水野 浩／春日正博／小島寛史／野中巧一／稲葉桂樹／河内正浩／高田信宏／佐野弘明／村岡浩洋／町田忍／中村正茂／金谷英信／村山祐介／荒井総久／武田重之／二宮 哲／池戸健生／男武昌一／塩津拓也／岡本浩孝／天野公洋／清島俊哉／水野健太郎／石田太輔／古谷嘉寛／藤本 稔／山下靖典／池田耕治／山口宏一郎／関 公一郎／田中啓一／加藤浩二／江無絶戸／梶原正裕／高井円／平沼一則／中野良信／北川正雄／岡本正規／林 宜保／木村健児／久保田健一／石井 誠／渡辺達哉／

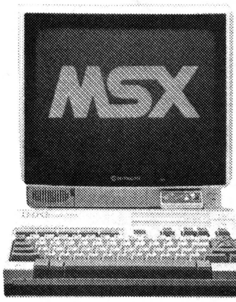
※全員紹介しきれなくてゴメンナサイ！他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう!!

MSXパソコン コンピューターゲームの専門店が京都にOPEN!!

時代を先取り!! 今ならMSXパソコン!! OPEN記念全商品特価販売中!

わんだーらんどMSX特選セット

★サウンド・スケッチプログラム内蔵!!
日立MBH1

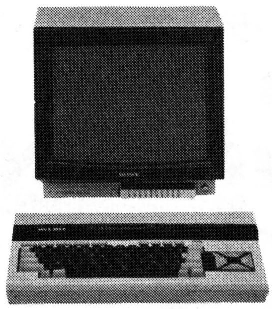


本体(MBH1)……………¥62,800
テレビ(C14-N21)
メーカー希望価格…………¥49,800
データレコーダ(MR33DR)………¥12,800
ジョイスティック(1本)…………¥ 3,500
ソフト(2本)……………¥ 5,600

合計 ~~¥134,500~~
↓
わんだーらんど格価¥110,000

《24回払の例》
頭金¥0　初回¥7,700
残¥5,500×23回

★DISK時代に対応!内蔵プログラム充実
ソニーHB-75"HiTBiT"



松田聖子の持大
ポスタープレゼント

本体(HB-75)……………¥69,800
テレビ(C14-N21)
メーカー希望価格………¥49,800
データレコーダ(MR-33DR)………¥12,800
ジョイスティック(1本)…………¥ 3,500
ソフト(2本)……………¥ 5,600

~~合計¥141,500~~
↓
わんだーらんど特価¥116,000

《24回払の例》
頭金¥0　初回金¥8,120
残¥5,800×23回

★

★時代はAV!! AVコンピュータ
ビクター HC-6



ビクターより粗品進呈中!!

本体(HC-6)……………¥64,800
RGBテレビ(AV-MT15)…………¥115,000
スーパーインポーズアダプター
(HC-A602S)……………¥20,000
データレコーダ(HC-R105)……¥19,800
RGBケーブル(HC-C611R)……¥ 6,000
ジョイスティック(1本)…………¥ 3,500
ソフト(2本)……………¥ 5,600

合計 ~~¥234,700~~
↓
わんだーらんど特価

《30回払の例》
頭金¥0　初回金¥10,700
残¥8,700×29回

★時代が望んだミュージックコンピューター
ヤマハ YIS503





本体(YIS503)……………¥64,800
FMシンセサイザユニット
(SFG-01)……………¥19,800
ミュージックキーボード
(YK-01)……………¥17,800
プレイカードセット
(ZPA-01)……………¥12,800
テレビ(C14-N21)
メーカー希望価格…………¥49,800
ジョイスティック(1本)……¥ 3,500
ソフト　(2本)……¥ 5,600

合計 ~~¥174,100~~
↓
わんだーらんど特価¥148,000

《36回払の例》
頭金¥0　初回金¥6,900
残¥5,300×35回

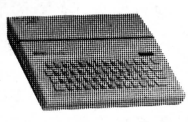
ゲームパソコン及TVゲーム



画面起高速処理
RX-78(ガンダム)セット

(本体RX-78)……………¥59,800
(BASIC)BS-BASIC……………¥ 7,800
(ジョイスティック)2本……………¥ 6,800
(ソフト)2本……………¥13,600

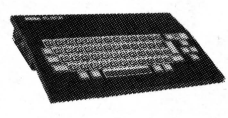
定価　¥88,000
↓
わんだーらんど特価



豊富な周辺機器でシステムアップ
ソードM5pro

(本体)M5pro……………¥39,800
(BASIC)G BASIC……………¥ 9,800
(ジョイスティック)JS-5……………¥ 3,500
(ソフト)1本……………¥ 4,800

定価　¥57,900
↓
わんだーらんど特価



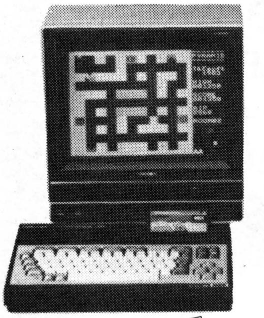
ハードキータイプの本格派
セガSC3000Hセット

(本体)SC3000H……………¥33,800
(BASIC)BASIC-B……………¥ 5,000
(ジョイスティック)SJ-200……………¥ 2,000
(ソフト)2本……………¥ 8,600

定価　¥49,400
↓
わんだーらんど特価

★セガSG1000用キーボード新発売
ゲーム専用機からコンピューターへ早変わり!!　SGK1100　定価¥13,800

東芝パソピアIQ HX10D



本体(HX10D)	￥65,800
テレビ(C14-N21) メーカー希望価格	￥49,800
アンテナ切替器(HX-T300)	￥ 1,500
データレコーダ(PA7230)	￥12,800
ジョイスティック(2本)	￥ 7,000
ソフト(2本)	￥ 5,600
合計	~~￥142,500~~

↓

OPEN記念特価 ￥114,000

10セット限り

《24回払の例》

頭金￥0　　初回￥7,980

残￥5,700×23回

●現金特価はTELにてお問い合わせ下さい。
(大特価奉仕中!!)

20回払の例

	定価	初回	残19回
日立MBH1	￥ 62,800	￥3,800	￥3,400
東芝HX-10S	￥ 65,800	￥4,050	￥3,450
東芝HX-10D	￥ 55,800	￥3,000	￥3,000
ソニーHB-55	￥ 54,800	￥3,700	￥2,900
ソニーHB-75	￥ 69,800	￥4,350	￥3,750
ナショナルCF-2000	￥ 54,800	￥3,700	￥2,900
三洋MPC-10	￥ 74,800	￥4,400	￥4,000
三洋MPC-11	￥ 99,800	￥6,100	￥5,300
パイオニアPX-7	￥ 89,800	￥5,050	￥4,850
ゼネラル PCT-50 PCK-50	￥146,500	￥7,800	￥7,800
ビクターHC6	￥ 64,800	￥4,050	￥3,450
ヤマハYIS303	￥ 49,800	￥3,400	￥2,600
ヤマハYIS503	￥ 64,800	￥4,050	￥3,450
富士通FM-X	￥ 49,800	￥3,400	￥2,600

※端数処理の為、若干金額が変わる場合があります。

MSXパソコンお買上特典

●ソフテープ1本進呈(当店指定・リスト参照)
●ブランクテープ1本進呈(PC10)
●ソフトカードの発行(1本に付1点捺印、10点満欄で￥3,000分の商品券)

プレゼントソフトリスト

①UFOインベーダー
②ザ・スクランブル
③ヘリ・パニック
④ペンギンデート
⑤コスモトラベラー
⑥ゴルフカントリー
⑦ゼロファイター
⑧ギャングマン
⑨スカイダイバー
⑩パワーフェイル
⑪ミステリーハウス
⑫ダイヤモンドアドベンチャー
⑬ピコピコ
⑭ウォータードライバー
⑮来なさい
⑯3次元ボンバーマン
⑰ポリスドッグ
⑱スクウェアガーデン
⑲コンテナクイズ
⑳メイロデート

当店ではソフトの通信販売もしております。リストがありますので60円切手同封の上御請求下さい。

◉MSX周辺機器も大特価販売中!!

★★★

大人気パソコン取扱開始!!

	頭金ナシ20回払の例	初回金	残19回
NEC	PC6001MKⅡ定価￥ 84,800	￥ 5,030	￥ 4,600
	PC6601 〃￥143,000	￥ 9,400	￥ 7,800
ソニー	SMC777 〃￥148,000	￥10,100	￥ 8,200

(他に日立の新製品MB・S1特価販売中!!)

左記商品お買上げ特典

●ゲームソフト2本差し上げます(当店指定)
●ブランクテープ3本　〃
●周辺機器(ディスプレイなど)大幅割引
●ソフトカード発行(1本に付1点捺印、10点満欄で￥3,000分の商品券)

①お支払は頭金ナシ。3～30回のらくらくローンで。
②全国無料配達。
③電話1本でOK!!
※各種クレジットカード、ローンもご利用下さい。

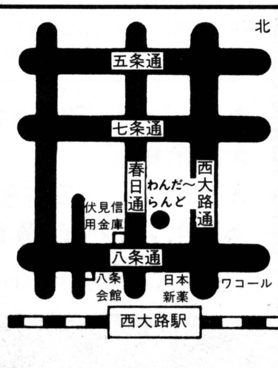
【営業時間】
●平日:午前11時～午後8時
●日・祭日:午前10時～午後7時
●定休日(月曜日)

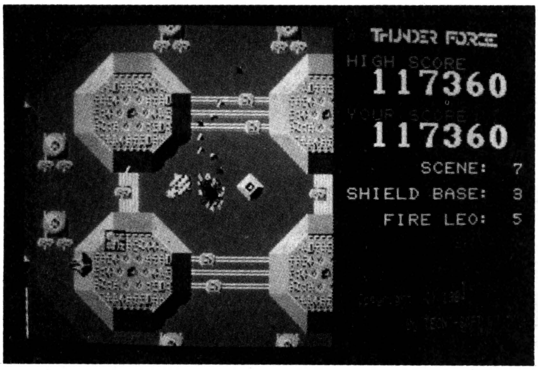
MSXパソコン
コンピューターゲーム

TEL(075)314-5182

WONDERLAND
わんだーらんど

京都市下京区八条
春日通上ル





スクロールゲーム サンダーフォース

X1C・X1(要G-RAM) テープ版
PC-8801(PC-8801mkII)、FM-7 各¥4,800

シールドに被い隠され、その姿を容易に現さないという敵本拠地「ダイラデイザー」。これを破壊すべく最新鋭爆撃宇宙艇「ファイアー・レオ」は小惑星敵基地上空を飛行していた。無数のエイリアン戦闘機と地上基地からの迎撃は激しくなるばかり。この敵基地をめぐり、美しい画面にくり広げられる激しい戦い。縦横にスクロールする画面、迫力ある臨場感があなたを未知の戦闘空域へ誘います。
(左画面写真はX1用です)

新発売!! サンダーフォース コンストラクション

ゲームにあなたのアイデアを生かしてみたい。そう思ったことはないだろうか。そういう人のためにできたのがこのサンダーフォース・コンストラクションです。もちろんプログラムがわからなくたって大丈夫。操作方法もすこぶるカンタン。
- ●5インチ2D：FM-7、PC-8801／8801MkII、X1C／X1(G-RAM)
- ●3インチ：X1D

ディスク版　各6,900円

新発売 MZ-1500

QD版　各 4,800円

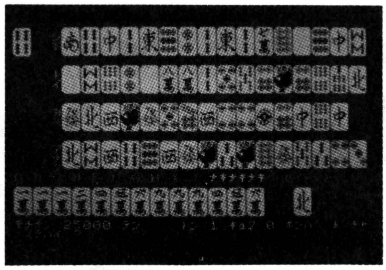
「サンダー・フォース」

ゲームの効果音がステレオで!!

画面はフルカラーの美しいグラフィック。さらに嬉しいのは、MZ-1500にお持ちのオーディオ装置をつなぎますと効果音がステレオとなり、迫力ある臨場感が得られます。

「エキサイト四人麻雀」

オールマシン語による超高速麻雀。ポン、カン、ロン、リーチ時の待ち牌等は自動判断、捨て牌もカーソル一発でOK。最強のマイコン雀士を負かせられるか。

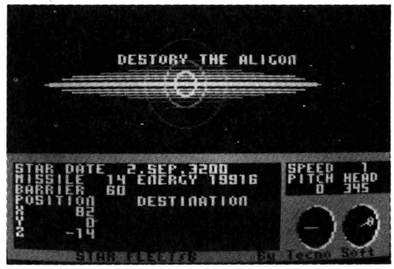


四人麻雀(テープ版)

完璧に本物と同じ! 四人麻雀。リーチ、ポン、チー、裏ドラ一発ありで東・南まわしの半荘ジメ。速いスピードと最高にきれいなグラフィック真剣勝負の醍醐味を充分味わって、キミも雀狂にならないか?
- ●PC-8801,8001MkII,6001MkII,FM-7,X1,MZ-2000 MZ-2200(dB-BASIC,G-RAM1,2,3)用 各¥4,000
- ●MZ-700用 ¥3,500
- ●PC-6001MkII,はオールマシン語その他はBASIC＋マシン語

スペシャル四人麻雀(ディスク版)

1枚で数機種に使えます。またカセット版よりバージョンアップされています。　各¥6,800
- ●5インチ2DD版PC-9801F/E
- ●5インチ2D版PC-9801(9801E)、PC-8801(8801MkII)
- ●8インチ2D版PC-9801(9801F/E)、PC-8801(8801MkII)



君はもう体験したか?
3次元ならではのトリップ感。

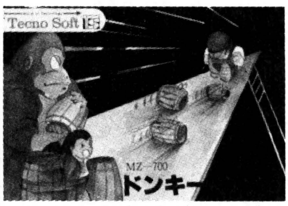
スターフリート/B

3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない!
PC-8001MkII、8801、6001MkII、FM-7・8、X1(G-RAM)、MZ-2000(G-RAM1)用。各¥4,500

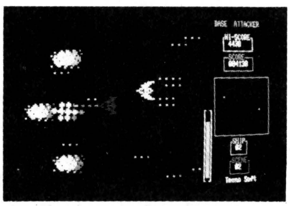
ゴルフアイランド・スペシャル

超リアルな演出のグラフィックとサウンド。ディスプレイがそのままカントリークラブ。樹木、池、海、バンカー、風向、風速、様々な状況設定が君のゴルファーの腕を試す!
FM-7、PC-8801、8001MkII、6001MkII、X1(G-RAM)、MZ-2000(Hu-BASIC、G-RAM1、2、3)　各¥5,800
(ゴルフアイランド＋拡張コース4の2本セット)

●拡張コース
(1〜4)(18ホールまであります)　各¥2,000



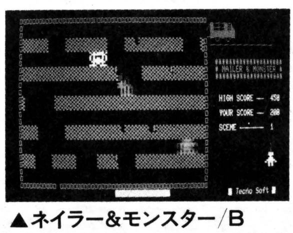
▲ドンキー・ゴリラ
彼女がゴリラに捕まった。何度助けに行っても、ゴリラは彼女を連れて逃げていく。面が進むにつれて難しくなり、5面をクリアするのは至難のワザ!? さあ、彼女を救い♡を目ざして頑張ろう。
MZ-700/1200　各¥3,300



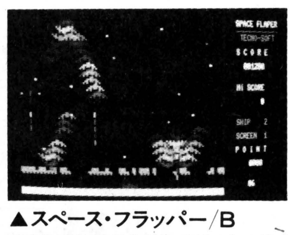
▲ベース・アタッカー/B
これまでのスクロールゲームと言えば、画面が上から下へ流れるだけ。しかしこの「ベース・アタッカー」は、上下左右、またナナメにもスクロールするぞ‥‥。敵機の追撃をふり切って、敵要塞をみごと破壊できるかな。
PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード)　¥4,000



好評発売中
ゴルフアイランド
各¥4,000



▲ネイラー&モンスター/B
ダイヤ鉱の4匹の怪物が襲ってくる。怪物を撃退し、ダイヤを運び出せ。ワープもできるぞ!! 何面までいけるかな?
PC-8001(8001MkII 8801 8801MkII N-BASICモード)　¥4,000



▲スペース・フラッパー/B
宇宙鳥は特殊な動きで迫ってくる。ビーム砲で撃退しよう。16面まであるよ。
PC-8001(8001MkII 8801 8801MkII N-BASICモード)　¥4,000

グラフィック・ツールセット

FM-7/8用2本セット　¥4,500

2種のグラフィック・ツールで、精密なグラフィック画面が、さらに簡単に描けるようになりました。



(1)ライン・エディター
- ●多機能エディターで思い通りの絵が簡単に描けます。
- ●8原色を同時に異った中間色に変換できます。
- ●作成した絵をCONNECT、PAINT、LINE、SYMBOL等の文として、あるいはマシン語としてセーブできます。
- ●BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディトする逆変換機能もあります。

(2)パターン・エディター
- ●100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
- ●1ドット毎の色つけができます。
- ●エディト時に直線、円、塗りつぶし等もできます。
- ●作成したパターンはデータ文として セーブできます。

●お求めはお近くのマイコンショップか又は直接当社へ現金書留にてお求め下さい。

㈱テクノソフト
AM10:00〜PM6:00 日曜定休
〒857 長崎県佐世保市福石町4-14　☎0956-33-5555

電話で深めようマイコンの世界

106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106

富士通　FMシリーズ

FM-NEW7	¥99,800
48回分割　¥2,439	／60回分割　¥2,078
FM-11〈AD2〉	¥298,000
48回分割　¥6,854	／60回分割　¥5,840
FM-11〈BS〉	¥398,000
48回分割　¥9,154	／60回分割　¥7,800
FM-77	¥228,000
48回分割　¥5,572	／60回分割　¥4,748

NEC　PC-9800シリーズ

PC-9801F1	¥328,000
48回分割　¥8,015	／60回分割　¥6,830
PC-9801F2	¥398,000
48回分割　¥9,726	／60回分割　¥8,288
PC-9801E	¥215,000
48回分割　¥5,254	／60回分割　¥4,478

NEC　PC-100シリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
PCモデル10	本体	398,000→	9,726	8,288
PCモデル20	本体	448,000→	10,948	9,329
PCモデル30	本体	558,000→	13,636	11,621

NEC　PC-8800シリーズ

PC-8801mkII/10	¥168,000
48回分割　¥4,106	／60回分割　¥3,499
PC-8801mkII/20	¥225,000
48回分割　¥5,499	／60回分割　¥4,686
PC-8801mkII/30	¥275,000
48回分割　¥6,721	／60回分割　¥5,727

NEC　PC-6600シリーズ

PC-6601	¥143,000
48回分割　¥3,495	／60回分割　¥2,978

NEC　PC-6000シリーズ

PC-6001mkII	¥ 84,800
48回分割　¥2,073	／60回分割　¥1,766

NEC　5200モデル05シリーズ

N5231	¥648,000
48回分割　¥15,400	／60回分割¥13,100
N5231-02A	¥758,000
48回分割　¥18,000	／60回分割　¥15,400
N5231-03A	¥548,000
48回分割　¥13,000	／60回分割　¥11,100

シャープ　MZ-2200シリーズ

MZ-2200	¥128,000
48回分割　¥3,000	／60回分割　¥2,600

シャープ　MZ-3500シリーズ

MZ-3541	¥410,000
48回分割　¥9,800	／60回分割　¥8,300
MZ-3531	¥320,000
48回分割　¥7,600	／60回分割　¥6,500

シャープ　PC-5000シリーズ

PC-5000　シリーズ	¥350,000
48回分割　¥8,553	／60回分割　¥7,288

アコリットマイコン最新カタログ

シャープMZ5500シリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
MZ-5521	本体	388,000→	9,481	8,080
5511	本体	288,000→	7,038	5,998
5501	本体	218,000→	5,327	4,540

シャープ　パソコンテレビX1

CZ-800C/D	¥268,000
48回分割　¥6,550	／60回分割　¥5,581
CZ-801C/D	¥219,400
48回分割　¥5,362	／60回分割　¥4,569
CZ-802C/D	¥326,000
48回分割　¥7,967	／60回分割　¥6,789

シャープ　CRTシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
14M-141C	RGB14型カラー	69,800→	1,605	1,368
15M-412C	RGB15型カラー	118,000→	2,714	2,313
12M-314C	RGB12型カラー	128,000→	2,944	2,509
CZ-210D	RGB21型カラー	179,000→	4,117	3,508

EPSON　HCシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
HC-88タッチ16	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-88JIS	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-80	ハンドヘルドコンピュータ	198,000→	4,554	3,880
HC-40	ハンドヘルドコンピュータ	128,000→	2,944	2,509
HC-20	ハンドヘルドコンピュータ	138,600→	3,188	2,717
P-80K	プリンタ	104,000→	2,392	2,038
C-40	プリンタ	28,000→	644	549
P-40	プリンタ	25,000→	575	490
PF-10	フロッピィ	104,000→	2,392	2,038
TF-15	フロッピィ(シングル)	98,000→	2,254	1,921
TF-15	フロッピィ(デュアル)	138,000→	3,174	2,705
CP-20	カプラ	49,800→	1,145	976

EPSON　QCシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
QC-10II(システム)	日本語ワープロ	795,000→	18,285	15,582
QC-10II(システム)	情報検索部門ワープロ	908,600→	20,898	17,808
QC-10II(システム)	経理部門ワープロ	985,000→	22,655	19,306
QC-10II(システム)	顧客管理ワープロ	905,000→	20,815	17,738
QC-10II(システム)	販売管理部門ワープロ	955,000→	21,965	18,718
QC-10II(システム)	スーパーカルクワープロ	865,000→	19,895	16,954
QC-10II(システム)	データベースワープロ	881,000→	20,263	17,268
QC-10II(システム)	英文ワープロ	987,100→	22,703	19,347
QC-10II(システム)	教育用ワープロ	815,000→	18,745	15,974

日立　ベーシックマスターレベルIII

MB-S1/10	¥128,000
48回分割¥3,128　／	60回分割¥2,666
MB-S1/20(近日発売)	¥178,000
48回分割¥4,350　／	60回分割¥3,707

各社周辺機器/CRT

●東映　CRTシリーズ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
FTC-1455H	14型高解像16色	138,800→	3,400	2,800
FTC-1435H	14型高解像16色	116,000→	2,800	2,400
FTC-1410H	14型2000文字表示	66,500→	1,600	1,400

●ニデコ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
NH-12DJ	RGB12型カラー	89,800→	1,937	1,650
NH-14DH	RGB14型カラー	99,800→	2,152	1,834
NH-12D9	RGB12型カラー	99,800→	2,152	1,834
NH-14DD	RGB14型カラー	69,800→	1,505	1,283

各社ワードプロセッサ

メーカー	型　名	定価/円	48分割	60分割
富士通	オアシスライト	220,000→	5,376	4,581
	マイオアシス2	480,000→	11,730	9,996
シャープ	ミニ書院(WD-500)	330,000→	7,875	6,710
	ミニ書院(WD-800)	498,000→	11,884	10,127
東　芝	JW-1	648,000→	14,904	12,700
	JW-3	850,000→	19,550	16,660
キャノン	キャノワードミニ	298,000→	7,283	6,206
	キャノワード35E	548,000→	13,392	11,412
NEC	PWP-100	349,800→	8,548	7,285

■以上の他、各メーカーの日本語ワードプロセッサもとりそろえておりますのでお気軽にお問合せ下さい。

ロジテック/ディスクユニット

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
K-305	PC用	128,000→	2,760	2,352
K-305	FM用	128,000→	2,760	2,352

SEIKO　プリンタ/プロッタ

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
GP-700M	グラフィックカラーP	99,800→	2,300	1,900
GP-550E	グラフィック漢字P	119,800→	2,800	2,300
GP-50M	汎用プリンタ	25,000→	575	490
GP-500M	PC用	49,800→	1,146	976

プリンタ/NEC

型　名	品　名	定価/円	48分割	60分割
PC-PR201	日本語シリアルプリンタ	298,000→	7,282	6,206
PC-PR401	80桁サーマルプリンタ	39,800→	973	829
PC-8826	カラープロッタプリンタ	148,000→	3,617	3,082
PC-8027	ドットマトリックスプリンタ	89,000→	2,175	1,853
PC-PR202	日本語シリアルプリンタ	258,000→	6,305	5,373
PC-8825	熱転写漢字プリンタ	176,000→	4,301	3,665
PC-8024	ドットマトリックスプリンタ	128,000→	3,128	2,665
NM-9300RO	24ピン漢字プリンタ(80桁)	253,000→	6,183	5,269
NM-9400RO	24ピン漢字プリンタ(136桁)	310,000→	7,576	6,456

MSX 特別セール中

★全てジョイスティックとカセットテープ5本付！
★そのほか各社別のプレゼント付！

日本楽器製造		定価/円	15分割
YIS-803		49,800→	3,347
YIS-503		64,800→	4,355
SFG-01 FMサウンドシンセサイザユニット		19,800→	1,330
ゼネラルPCT-50(キーボード付)		146,500→	9,298
富士通	FM-X	49,800→	3,347
東芝"パソピアIQ"	HX-10DPN	69,800→	4,691
	HX-10DP	67,800→	4,556
日立	MB-H1	62,800→	4,220
	MB-H1E	54,800→	3,683
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
ソニー	"HIT-BIT" HB-55	54,800→	3,683
	HB-75	69,800→	4,691
松下電器	CF-2000	54,800→	3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027
	PHC-30	64,800→	4,355
	MPC-11	99,800→	6,707
キャノン	V-10	54,800→	3,683
ビクター	HC-6	64,800→	4,355
パイオニア	PX-7	89,800→	6,035

※その他周辺機器も全て取扱っております。

周辺機器も全て取扱っております。



全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り！お支払いは楽々クレジットで胸キュン！です。

豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください——

Acolyte
(アコリット)

〒110　東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間／午前11時～午後7時　年中無休

03(844)3361

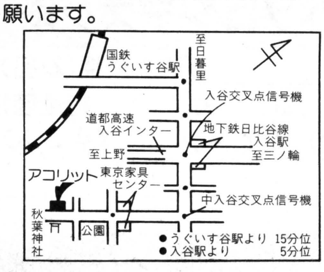
●他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
●初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
●契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

お支払いは楽な長期クレジット

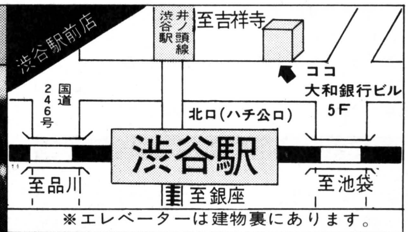
48回/60回

●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。



日本マイコン流通センター
中古マイコンショップ





★ワープロ高価下取・買取
中古ワープロ在庫あり

★急募!!★
業務拡張のため
アルバイト・社員
(男・女)
※詳しくは463-2361へ

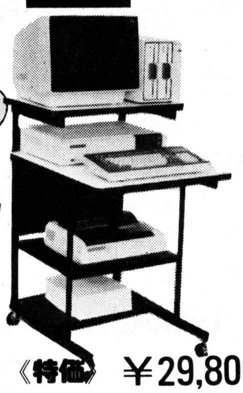
格安

新品 **展示中**

高級パソコンデスク

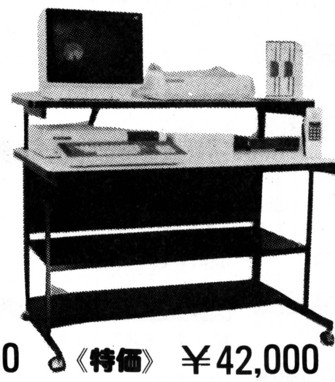
全機種対応
業務用として開発・設計
強度バツグン
移動自由(キャスター付)

PC-1



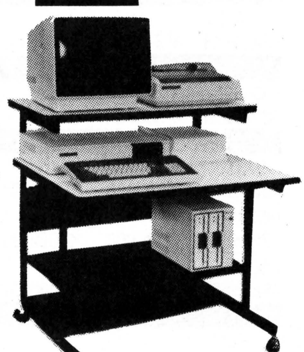
《特価》 ￥29,800
600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

PC-2



《特価》 ￥42,000
1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

PC-3



《特価》 ￥36,000
900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

■お申し込みは今すぐ電話か下記の申込書に記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。到着後、5日以内に商品をお届け致します。
●送り先／(株)日本マイコン流通センター
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5Fパソコンデスク係

●受付/午前10時➡午後7時
●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!
☎03(463)4455(ヨシココ)

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。㊞
品　名	特価価格	台数	フリガナ
(例) PC-2	¥42,000	1	氏　名　☎(　　)
			フリガナ
			住　所



パソコンの大型専門店 庄子デンキ
コンピュータ・中央
個人レベルから企業レベルまで、あなたのビジネスを強力サポート
パソコン個人レッスン
ビジネスコース開講
毎週、月・火・水の午前10時30分から午後7時まで1時間単位でご都合に合わせて受講でき、ビジネス内容にマッチしたソフトを使用、カリキュラムも進度に合わせてと、まさにパーソナルなパソコンレッスンです。とにかくご相談下さい。
受講料 2,000円(1時間)
使用機種 NEC・PC-9801F2●NEC・PC-100MODEL10●EPSON・QC-10/II
使用ソフト ●今、最も注目をあびている、統合ソフト・オフィスパック●顧客管理・在庫管理等に便利なデータベースソフトGBS●種々の集計、統計、等に便利なマルチプラン・スーパーカルクII●パソコンソフトのベスセラー・ワープロソフト・JWARD等!! その他目的別に多彩なラインナップ
高度35,800kmの宇宙から、気象画像をあなたのもとへ。
最先端のパソコン「エプソン・スカイピラーSM-10」が初めて気象衛星ひまわりのデータを直接受信!!
EPSON
3F パソコン教室
使いこなしのために
●パソコン教室●レンタルコーナー(ワープロ・パソコン)●リサイクルコーナー●個人レッスンフロア●ビジネスソフトご相談コーナー
2F パーソナルビジネスコーナー
本格的ビジネスユーズに鋭く対応
●ワープロ各種ソフト●専門書籍●ワープロ実践コーナー●パッケージソフト(財務・顧客管理・在庫管理etc)●汎用ソフト実践コーナー●16ビットビジネスパソコン●ビジネスパソコン●ハンドヘルド
1F ホビーコーナー
パソコンの楽しみ方ワイドにグレードアップ
●新製品コーナー●MSXコーナー●ゲームパソコン●コンピュータサウンド●コンピュータ学習●各種ソフト●キーボードコーナー●ディスプレイコーナー●周辺機器コーナー
店頭デモ開催中
コンピュータ・中央
オーディオ・中央
庄子デンキ中央店
水晶堂
阿部かまぼこ
ダイエー
七十七銀行
大内屋
藤崎デパート
ELECTRIC & LIVING
エルタウン
庄子デンキ
コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6 5 ☎24-5591
お問い合せは
●庄子デンキ
コンピュータ・中央
(0222) 24-5591

ボクらのパソコン

Personal Computer SEGA SC—3000シリーズ



ホビーからビジネスまで、応用範囲のひろいパソコン。BASIC（別売）は、最大ROM、RAM32KB。グラフィック、自作ゲーム、アニメーションと多彩なプログラミングが可能。その他、学習、ミュージック、ゲームとソフト(別売)もバラエティいっぱい。

- パーソナル コンピュータ
  SC-3000(本体) ¥29,800
  SC-3000H(本体) ¥33,800
- コンピュータ ビデオ ゲーム
  SG-1000(本体) ¥15,000
- SG-1000・キーボード
  SK-1100 ¥13,800

コンパクト・フロッピーディスク内蔵拡張マシンの登場で楽しさまたまたレベルアップ！

スーパーコントロール・ステーションSF-7000 近日発売

- 新発売のスーパーコントロール・ステーションは、SC-3000シリーズ専用のコンパクト・フロッピーディスク・ユニット。
- 高性能コンパクト・フロッピーディスク・ドライブ1基（250Kバイト／未フォーマット時／片面）を内蔵。
- RAM64KB、各種大型プリンタとの接続可能な8ビットパラレル・プリンターボード（セントロニクス準拠）及び各種データの入出力に用いられるRS-232C シリアル・インターフェースポートを装備。
- このSF−7000を用いたシステムの拡張でBASICはもち論、LOGO、マシン語など、ほとんどのソフトが使え、125KBのメモリーを自由自在に。
- モデム、ライトペンを始め、いろいろな応用が効く無限の可能性を秘めた、ALL IN ONETYPEマシン。

スーパーコントロール・ステーションSF-7000仕様
- 8Bパラレル(セントロニクス準拠)端子
- RS-232C端子(ボーレート300〜9600切替え可能)
- RAM 64KB内蔵
- F-BASIC付属

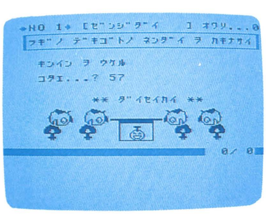
コンパクト・フロッピーディスク・ドライブ部仕様
- 記録方式：倍密度(MFM)
- 記録容量：ディスク片面容量(フォーマット時) 164KB ユーザーエリア164KB×2
- トラック数：40(4096KB／トラック)
- セクタ数：16セクタ／1トラック(256KB／セクタ)
- 記録媒体：3インチ コンパクト・フロッピーディスク
- サイズ：350(W)×55(H)×230(D)㎜

学習カートリッジ

ゲーム感覚で楽しく学べる学習カートリッジ。科目も、英語、算数、日本史、化学など種類豊富！



● 英文法(中学一年生用)



● 日本史年表

レースゲームは今 ジョイスティックから"ハンドルコントロール"へ

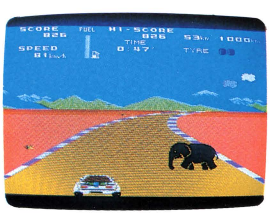
セガ・SG-1000用ハンドルコントローラ SH-400 ¥4,000 近日発売

SH-400は、セガ コンピュータ ビデオゲーム機SG-1000（シリーズ）に接続してカーレース・タイプ(サファリレース)のビデオゲームをより楽しむためのハンドルコントローラです。ジョイスティックで遊ぶより実車感覚でよりエキサイティングなプレーが楽しめます。



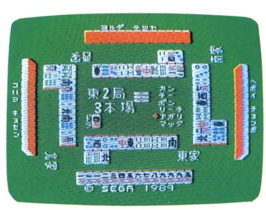
適用機種
- SEGA SC-3000シリーズ
- SEGA SG-1000シリーズ
- NEC PC-6001
- SHARP X-1
- COMODORE MAX・VIC-64
- ATARI 400・800・2800
- ツクダ オセロマルチビジョン

サファリレース(1人用)近日発売



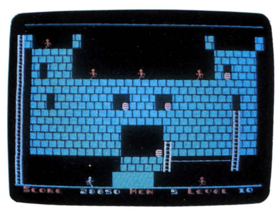
灼熱の大草原。サファリレースが始まった。前方を駆け抜ける数々の野獣をかわし、ライバルを追い抜け！

ホーム麻雀(1〜2人用)近日発売



本格派も大満足の四人麻雀の誕生。1人でも、2人でも楽しめ、相手の数多いコンピュータ雀士もセレクトでき面白さ倍増。

ロードランナー(1人用)近日発売



"考える""行動する"の連続がすべて。迷路の謎を解き明かし、宝物を探せ。キーボードで自分だけのオリジナル画面も創れます。
Licensed from Broderbund

※ゲームカートリッジはSC-3000シリーズ、SG-1000、ツクダ製オセロマルチビジョンに使用できます。又、ツクダ製のゲームカートリッジもSC-3000シリーズ、SG-1000に使用できます。

SEGA®
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742−3171(大代表)
パーソナルコンピュータ事業本部



便利なRFコンバーター標準装備
だから，家庭用カラーテレビに〈H1〉をつなげば，即，パソコンディスプレイとして使用できます。もちろん，スイッチ一つで，簡単にテレビに切り換えることもできます。

楽しい2つの内蔵ソフト

〈H1〉は，スイッチポンで初めての人でもすぐにオルガン演奏や絵がかける2種類のソフト内蔵。



RAM32Kバイトを実装

複雑なゲームや，学習ソフトを走らせるなら，RAM32Kバイトは欲しいものですね。〈H1〉なら，標準実装。発展性が高い将来性のある頼もしいパソコンなのです。

2つのROMスロットを標準装備
ROMスロットは，ゲームソフトなどのROMカートリッジをさし込むほかに外部記憶装置など周辺機器との接続に使います。〈H1〉は，拡張性重視のパソコンです。

HINT
くらしを豊かに…
日立新技術



日立パーソナルコンピュータ H1

●本体価格 MB-H1 ¥62,800
14形カラーテレビC14-B20(アンテナ・工事費別) ¥66,800

MSX このパーソナルコンピュータは MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。
MSX はマイクロソフト社の商標です。

HUMANICATION

―生活と技術をむすぶ―

日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

資料請求券
B-6

●カタログのご請求は，資料請求券をハガキに貼り〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル内 日立家電販売株式会社・宣伝部 パソコン係まで。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-7